
Demos jugables Reviews Noticias exclusivas Trucos y guías
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine
NÚM. 75
ESPAÑA 5,95 €
REVIEW
THE MARK OF KRI
Tiene pinta de inofensivo? ues espera a ver
COMPARATIVA
PISTOLAS DE MENTIRA, POLICÍAS DE VERDAD
os policías también juegan
PREVIEW
DEVIL MAY CRY 2
ante ha vuelto... y trae compañía
REVIEW
YU-GI-OH!
artas y monstruos el antiguo Egipto
EVIEW
PS one
ll Star Racing
pec Ops: irborne ommando
u-Gi-Oh!
PlayStation 2
• Gremlins
• Zapper
• NBA 2K3
• The Simpsons Skateboarding
• NHL 2K3
• Inspector Gadget
CONCURSOS
20 JINX
15 LOTES JUEGO+CAMISETA SPACE CHANNEL 5 V.2
20 DVD LAS SUPERNENAS
PlayStation
POPURRÍ DE DEMOS JUGABLES EL PLANETA DEL TESORO • STUART LITTLE 2 • FORMULA ONE ARCADE • PETER PAN: AVENTURAS EN NUNCA JAMÁS • WRC ARCADE • RAYMAN RUSH • DANCING STAGE PARTY EDITION • LILO & STITCH: PROBLEMAS EN EL PARAÍSO • FIRE BUGS THE AMAZING VIRTUAL SEA MONKEYS • MONSTRUOS S.A. y mucho más...
PARTICIPA EN EL LIBRO PSMAG DE LOS RETOS Y ¡CONSIGUE PUNTOS PARA EL LIBROMÓN!
MC
00075
8 414090 112772

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine

playstation@mcediciones.es

Directora edición española: Raquel Garcia i Ulldemolins
Jefe de redacción: Joan Piella Solà
Coordinadora (Madrid): Ruth Parra
Maquetación: Lluís Guillén
Colaboradores: Miquel López, Javier Lourido, Joaquín Garzón, Arnau Marín, Teriyaki Taito, John Saucepan, Sapo, R. Gavela, Under-Man, Bazak, Toni Font y África Fanlo

Publicidad
Beatriz Bonsoms
Orense, 11 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 96 Fax: 91 417 05 53

Suscripciones
suscripciones@mcediciones.es
Tel.: 93 254 12 50

EDITA



Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de publicidad
Paseo de San Gervasio 16-20
Tel. 93 254 12 50
Fax 93 254 12 63
08022 Barcelona

Distribuye COEDÍS, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Delegación en Madrid
Alcorcón, 9
Polígono Ind. Las Fronteras
28850 Torrejón de Ardoz, Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime PRIN TONE
Tel.: 91 808 50 15

Impreso en España – Printed in Spain
Depósito Legal: B-46888-1996
31 de marzo de 2003



EDITORIAL

«No a la guerra» es, estas últimas semanas, el grito unánime en la calle, en algunos periódicos, y en algunas cadenas de televisión. Desde *PSMag* nos sumamos a ese clamor y preferimos que los conflictos armados –sean con las armas que sean– se queden en los videojuegos. Para eso están este mes *The Mark of Kri*, *Shinobi* o *Devil May Cry 2*, por ejemplo. El primero es nuestro juego de portada de este mes. Un título que, bajo un aspecto de aparente inocencia, propio de los dibujos animados en los que parece inspirarse, esconde una considerable dosis de acción con pocas contemplaciones. Vamos, que Rau, el salvaje protagonista de *The Mark of Kri,* no se corta un pelo... más bien corta cabezas y extremidades varias. Un juego que, a buen seguro, dará mucho que hablar.

El segundo llega este mes en formato *preview*: se trata de *Shinobi*, un juego protagonizado por un despiadado ninja que ya tiene sus añitos en el mundo del entretenimiento digital. Y el tercero es un viejo conocido, amigo también de los combates contundentes. Y lo de viejo no va por su pelo canoso, ni mucho menos: se trata, nada más y nada menos, que de Dante, cuya solemne presencia ya daba carisma a la primera entrega de *Devil May Cry*.

Tres juegos, tres historias, tres ejemplos –y los tres (que no lo olvide nadie) recomendados para mayores de 18 años–, pero podríamos añadirles alguno más... *The Getaway*, *GTA Vice City* o *Time Crisis*, son algunos de los títulos que probaron para *PSMag* miembros del Cuerpo Nacional de Policía en una segunda comparativa –después de la que dedicamos a los simuladores futbolísticos, publicada antes del mundial de Corea/Japón– que resultó de lo más sorprendente. Y puestos a pensar en comparativas, ¿no creéis que estaría bien proponer una comparativa a los líderes políticos mundiales con, por ejemplo, los tres primeros juegos que hemos citado al empezar el editorial? Quizá se olvidarían de la guerra y del petróleo. Ojalá todo se redujera a unas cuantas partidas en «la Play»

No quisiera terminar este editorial sin añadir una última cosa: vaya este número por Ramon José, un lector y un fan de «la Play» que se ha ido muy lejos. Un abrazo a su familia.

Raquel Garcia i Ulldemolins



CONTENIDOS DE PORTADA

Comparativa 022
Si figuras de la liga analizaron los mejores juegos de fútbol, ahora es el turno de los policías y los juegos de «polis y cacos». *PSMag* se fue a jugar unas partiditas con miembros del Cuerpo Nacional de Policía y nos demostraron sus habilidades en el manejo de la G-Con y del Dual Shock. ¿Quieres saber lo que ocurrió? Pasa a la página 22.

Devil May Cry 2 048
Regresa el albino más famoso del universo PlayStation. Dante vuelve a vérselas con sus demonios y esta vez viene acompañado de Lucía, una experta luchadora a la que ningún «chulopiscinas» osaría vacilarle. Descubre todo lo que te anticipamos del juego en nuestra *preview*.

The Mark of Kri 058
Tiene un aspecto como muy «Disney», pero Rau no se corta un pelo... más bien corta cabezas y extremidades varias, o todo lo que se le ponga por delante. El nuevo título de Sony sorprenderá por más de una razón... ¿cuáles? Echa un vistazo a nuestra *review* de la página 58 ya mismo.

Libromón 105
¿Qué es el Libromón? Pues una especie de liga de *jugones*. Cada mes, *PSMag* te propone un reto en el que te tocará demostrar tus habilidades. Con ellas ganarás puntos que se irán acumulando mes a mes y quedarán reflejados tanto en la clasificación mensual, como en la general. El súper premio es... pasa a la página 104, que una imagen vale más que mil palabras.

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

SUMARIO
Marzo 2003

PREVIEWS

Rayman 3 044
¿Un juego de narices? Primeras pistas en nuestra *preview*

Moto GP3 046
Móntate de nuevo en las motos de Sony

War of the Monsters 047
Son grandes y patosos... ¡sálvese quien pueda!

Devil May Cry 2 048
Que llore el diablo porque Dante vuelve... acompañado

Shinobi 050
Ninja sigiloso busca víctimas que no se lo pongan fácil

Syberia 051
Si eres friolero, lo llevas claro...

Pride 052
Orgullo y mamporros

Vexx 053
Tenemos un nuevo héroe ¡qué majete!

REPORTAJES

Comparativa 022
Los policías desenfundan las G-Cons

REVIEWS

All Star Racing 028
Carreras a todo trapo en PSone, una vez más

Spec Ops: Airborne Commando 029
Operaciones especiales en PSone





Yu-Gi-Oh! 032
Un misterioso juego de cartas del antiguo Egipto

Tenchu. La ira del cielo 054
Una tercera entrega impresionante

Gremlins 056
Parecen dulces peluches, pero...

The Mark of Kri 058
Rau acecha entre la maleza

Zapper 060
Un alegre grillo aventurero

NBA 2K3 062
Baloncesto es igual a espectáculo

The Simpsons Skateboarding 063
Homer y los suyos a lo «*Hawk*»

NHL 2K3 064
Sujeta bien el *stick*, vamos a patinar

Inspector Gadget 065
¡Adelante, gadgetopulgares!



tation® Magazine

SECCIONES

Proyecto Play 006
Final Fantasy Origins

Loading 008
Noticias tan frescas que todavía se mueven

Concurso Jinx 027

Clasificados 040
Con los tops de nuestros analistas

Concurso Space Channel 5 V.2 057

Periféricos 066
Un mando sin cables ni ataduras

Concurso DVD Las Supernenas 068

Feedback 069
Somos todo oídos... o mejor dicho, ojos.

Otros Límites 074
Las últimas novedades en cine, vídeo, DVD y música

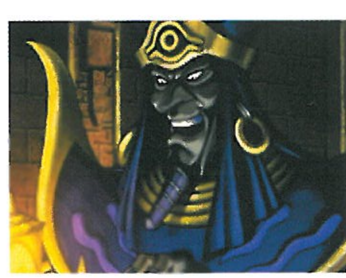
Play SOS 076
Con trucos para PSone, PS2 y la segunda parte de la guía de *Harry Potter y la cámara secreta*

Espacio CD 089
Y de muestra, un botón... o unos cuantos

Suscripción 102
PSMag viene hasta tu casa, ¿qué más quieres?

El Libro PSMag de los Récords 104
La liga sigue su curso, pero todavía estás a tiempo


The Mark of Kri


Yu-Gi-Oh!


Tenchu. La ira del cielo


The Simpsons Skateboarding

ESPACIO CD



EL PLANETA DEL TESORO
JUGABLE

STUART LITTLE 2
JUGABLE

FORMULA ONE ARCADE
JUGABLE

PETER PAN: AVENTURAS EN NUNCA JAMÁS
JUGABLE

WRC ARCADE
JUGABLE

RAYMAN RUSH
JUGABLE

DANCING STAGE PARTY EDITION
JUGABLE

LILO & STITCH: PROBLEMAS EN EL PARAÍSO
JUGABLE

FIRE BUGS
JUGABLE

MONSTRUOS S.A.
JUGABLE

THE AMAZING VIRTUAL SEA MONKEYS
JUGABLE

Proyecto Play

UN VISTAZO
A LOS JUEGOS DEL MAÑANA...


¡Bahamut! sí, ¡es él! Un poco más joven, pero es él

FINAL FANTASY ORIGINS

- FINAL FANTASY I Y FINAL FANTASY II, JUNTOS
- UNA GRAN AVENTURA RPG
- NUEVAS ESCENAS DE VÍDEO
- LOS INICIOS DE LA SAGA

Final Fantasy I y Final Fantasy II, los juegos que iniciaron la saga y convirtieron a Square en el gigante del desarrollo que hoy es, estarán muy pronto disponibles en PSone. En Japón ya están disponibles –cómo no– y en edición de lujo, con tres figuras incluidas. Parece que su lanzamiento en el continente europeo está previsto para el mes de abril... ¡eso es ya mismo! Dos discos que se venderán juntos en un mismo estuche y que vienen a ser una especie de *remake* de los juegos originales. Mientras que el argumento seguirá el de los juegos originales, los gráficos han sido retocados, los modos de juego también, la banda sonora es nueva. En cuanto a las escenas de vídeo, deciros que los artistazos de Square las han creado nuevecitas y que tendrán muy buena pinta. *FFI* cuenta con un modo «fácil» especial, ya que los que tuvieron ocasión de probar el original, lo recuerdan como el RPG más difícil de la historia. Square también ha incluido una opción rápida para guardar las partidas que te facilitará mucho las cosas.

El juego narra las aventuras de unos jóvenes guerreros, poseedores, cada uno de ellos, de un cristal especial. Ellos serán los encargados de restaurar la paz y la armonía en un mundo amenazado por el mal. En su lucha por el bien, nuestros héroes se enfrentarán a temibles monstruos y viajaran a parajes insospechados... casi *ná*.

Entre los extras a destacar se incluye una biblioteca especial sobre monstruos en la que podrás consultar desde el aspecto de las bestias a las que te enfrentas hasta sus estadísticas. También encontrarás ilustraciones originales de Yoshitaka Amano, el diseñador de *Final Fantasy*.

De momento no hay fecha segura de lanzamiento, pero esperamos que sea en breve. Ya sabes que seguiremos informándote.


Im-presionante: así, en dos palabras. Square ha creado nuevas escenas de vídeo ¡no podemos esperar más!

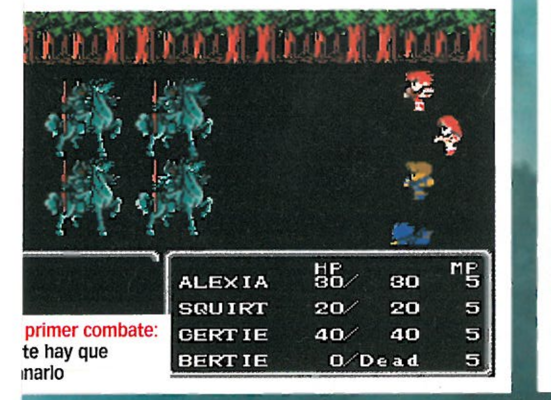
¿QUÉ? Los dos primeros juegos de la saga *Final Fantasy* **¿QUIÉN?** Infogrames **¿CUÁNDO?** Esta primavera... o sea, ¡casi ya!

Gente guapa: ¿Seguro que a nuestra coordinadora le gustan los rubios?

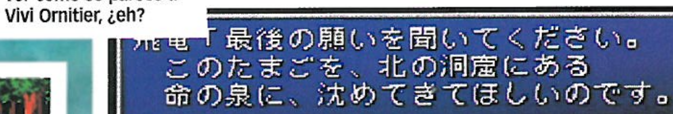


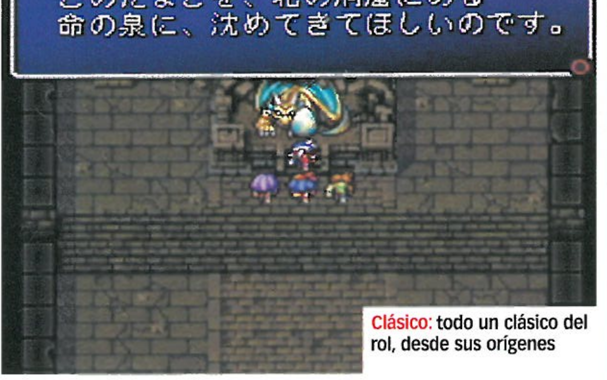
Sólo no puedes, con amigos sí: elige buenas compañías y ¡adelante!

¿Le conoces? Hay que ver cómo se parece a Vivi Ornitier, ¿eh?



primer combate: te hay que narlo





Clásico: todo un clásico del rol, desde sus orígenes

A capa y espada: si no, no sería FF



¿POR QUÉ? Porque vale la pena y porque hay que empezar por el principio... ¡si habíamos empezado con el *VII*!

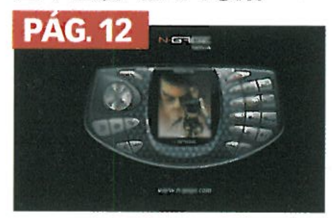


LOADING...

NOTICIAS PRIMICIAS RUMORES COTILLEOS

ESTE MES, EN LOADING...

PÁG. 12



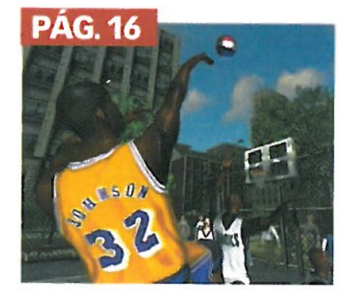
N-GAGE
¿Una consola? ¿Un teléfono? ¿Un reproductor MP3? Todo eso y más en una sola máquina

PÁG. 14



MIDNIGHT CLUB 2
Las carreras ilegales sientan mucho mejor bajo la luz de la luna, ¿verdad?

PÁG. 16

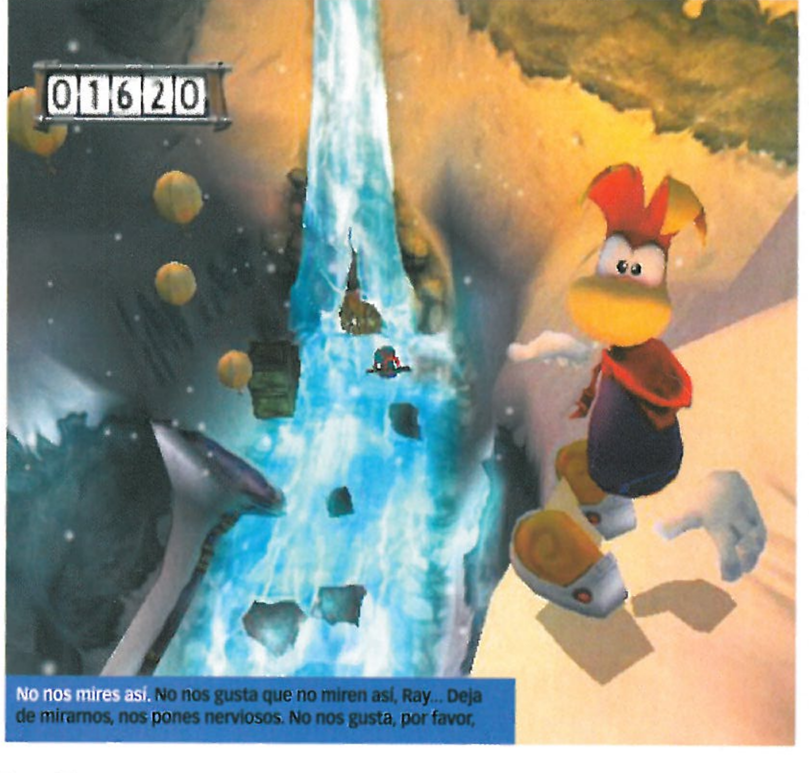


NBA STREET
El baloncesto, en la calle

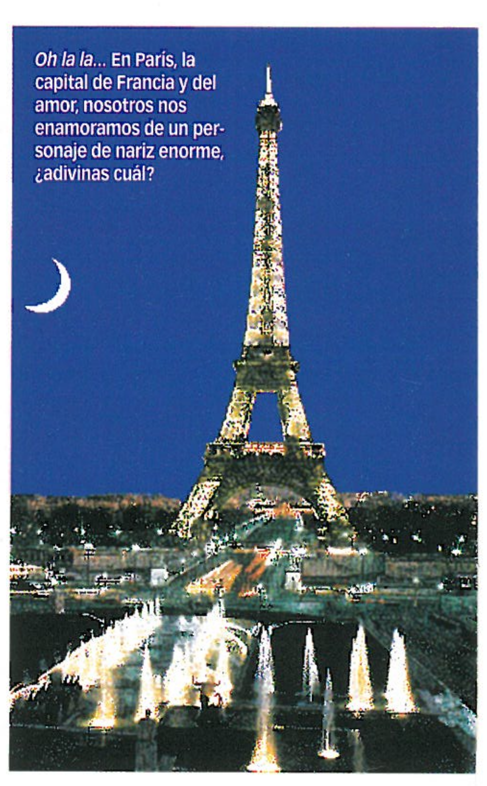
PÁG. 18



X-MEN: LA VENGANZA DE LOBEZNO
Charlamos con Craig Houston y nos lo cuenta todo



No nos mires así. No nos gusta que no miren así, Ray... Deja de mirarnos, nos pones nerviosos. No nos gusta, por favor.



Oh la la... En París, la capital de Francia y del amor, nosotros nos enamoramos de un personaje de nariz enorme, ¿adivinas cuál?

VIAJE A LA CAPITAL FRANCESA

CUÁNDO NAVIDADES 2003 **QUIÉN** UBI SOFT **DÓNDE** WWW.UBISOFT.COM

PRESENTACIÓN

Nos vamos de paseo por París para conocer a los creadores de Rayman



Esa es una de las cosas buenas de este trabajo, la oportunidad que tenemos a veces de conocer a la gente que hay detrás de los videojuegos, a las personas que crean aventuras que luego nos divertirán y nos mantendrán ocupados durante horas, días, semanas e incluso meses. Son personas que idean sueños y los convierten en realidad para ellos mismos y para nosotros. Su trabajo puede parecer divertido, y seguro que lo es, pero también es duro, largo, sacrificado y, no siempre se recibe la recompensa que uno se merece.

Pero vamos a comentar el viaje que nos prepararon los chicos y chicas de Ubi Soft en la capital francesa. Aunque llegamos el lunes (era un viaje de tres días), la acción, propiamente dicha, no empezó hasta el martes, cuando pudimos asistir a la presentación oficial de *Rayman 3 Hoodlum Havoc*. En un local que parecía un bar/pub sacado de la película *Snatch*, los responsables más directos de la nueva incursión del héroe narizotas en PS2, hicieron una rueda de prensa acompañada de vídeos, música y todos los medios que tenían a mano para que pudiéramos ver y degustar todas las sorpresas y virtudes que esconde su título. Uno por uno, productores, programadores,

diseñadores... Todos pasaron por el escenario para hablar de su trabajo, del objetivo que querían conseguir con *Rayman 3* y, para contestar a cualquier pregunta, duda o inquietud que tuviéramos todos los periodistas allí reunidos. Después de una comida más que buena (aunque había un perro que no dejaba de agobiar y pedir más a nuestro redactor jefe), tuvimos la primera oportunidad de probar en nuestras carnes (o manos, mejor dicho), la nueva aventura de *Rayman*. Escenarios originales, personajes entrañables, acción a raudales, plataformas, enemigos, armas, animaciones...Todo tenía un encanto especial y un toque muy francés...¿Será por qué estábamos en París? ¿Nos invadió el aroma de la cuidad muy profundamente? Quién sabe...

Pasó el rato y llegó el momento de descubrir una sorpresa muy agradable que nos habían preparado desde Ubi Soft. Nos llevaron a un circo del centro de la ciudad. Un circo de acróbatas y malabaristas... Pero lo mejor de todo vino cuando nos enteramos que estábamos allí para aprender a ser malabaristas. ¿Nosotros? ¿Saltar encima de colchonetas? Es que ya tenemos una edad... ¡Qué demonios, vamos a probarlo! Aprendimos mimo, equilibrio, a colgarnos de un trapecio y, a realizar saltos mortales en una colchoneta enorme, atados con unas cuerdas en la cintura. Vamos a reconocerlo, los periodistas ingleses nos superaron casi en todo, pero en la colchoneta, nuestro redactor jefe fue el único que realizó un salto mortal hacia atrás que haría palidecer al mismísimo *Rayman*. Si su primo hubiera estado allí, se habrían enterado esos ingleses...

Después asistimos a una sesión de circo de profesionales, momento en el cual vimos que nuestro futuro no estaba en el circo, puesto que nos dimos cuenta de lo mal que lo habíamos hecho antes. Y, más tarde, tuvimos la oportunidad de charlar con más tranquilidad con algunos de los creadores de *Rayman 3*. Nos gustó en especial la charla que tuvimos con el guionista del juego, puesto que nos contó su forma de trabajar, sus ideas, su enfoque del mundo de *Rayman* y de los juegos en general y muchas otras cosas a lo largo de un par de horas. Lo mejor de todo fue cuando coincidió con nosotros en que los juegos son para jugar, no para ver largas y largas secuencias de vídeo. Nos contó que estas secuencias de vídeo no convertían al juego en algo *cinematográfico*, si no que, si lo que quería hacerse era un juego parecido a una película, había que crear una buena historia y que fuera el jugador, jugando, el que descubriera y desarrollara la historia...¿Os acordáis del reportaje sobre cine y videojuegos que publicamos en el número 68 de nuestra revista? Volved a leerlo y veréis lo que pensamos nosotros sobre el cine y los videojuegos.

A la mañana siguiente, volvimos a jugar con *Rayman 3* y, se organizó un concurso a ver quién conseguía más puntos en un tiempo límite. Estooo... No vamos a comentar nada sobre ese concurso...¡Malditos ingleses!

Subimos al avión y nos fuimos a casa... La próxima vez ganaremos a los ingleses. Prometido. Y si no, nos llevamos al primo del redactor jefe, que para eso lo tenemos en la redacción todo el día....

¡Qué chulo! Nosotros también queremos un juego como el de Rayman, queremos ese traje y queremos saltar por plataformas igual que Ray... ¡Qué envidiosos somos!

RAYMAN 3
HOODLUM HAVOC
"Hoodblaster"



De todo un poco. Uno de los niveles que nos gustó y nos sorprendió más fue este que ves en la captura. Rayman en un monopatín y luces psicodélicas a tutiplén



¿Quién te lo iba a decir? Toda la vida entrenando y tú sin saberlo. Porque hasta ahora ni se te había pasado por la mente meterte en la piel de Rau, un joven guerrero al que le gusta no dejar títere con cabeza. Ni mucho menos buscar las seis partes de un hechizo capaz de envolver el mundo en la más oscura de las tinieblas. Con un panorama así, pocas son las opciones que te quedan: o salir a por todas y comerte el mundo, o esconder la cabeza y no sacarla ni por asomo. No vaya a ser que la pierdas.



es.playstation.com

PlayStation 2

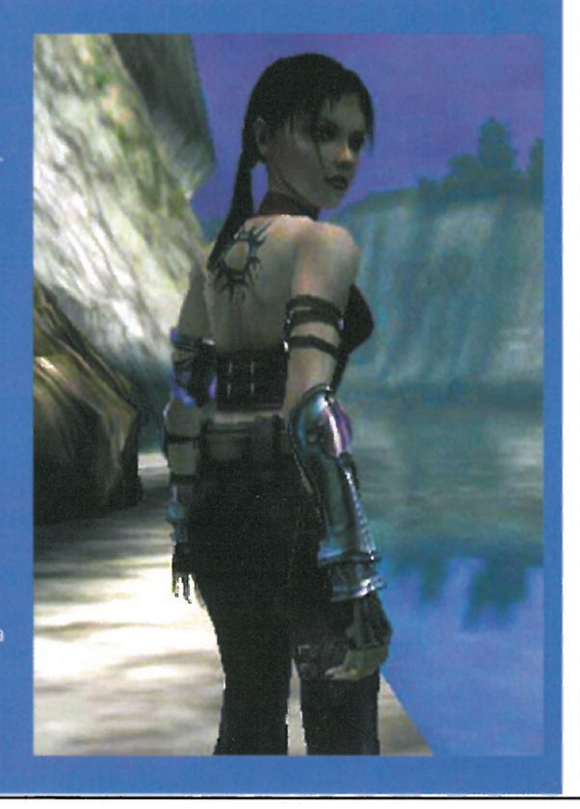
AMENAZA PODER EL OTRO LADO

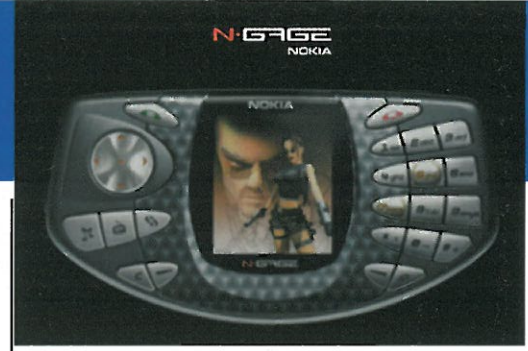
RETRASOS Y CANCELACIONES

En **PSMag 74** publicamos la review de *Primal*, de Sony, cuyo lanzamiento estaba previsto para febrero. Sin embargo, poco después del cierre de la edición anterior Sony comunicó que se posponía su publicación al mes de abril. Las razones de este retraso no se han hecho públicas. Lo mismo ocurrió con *Ape Escape 2*, que se iba a publicar en enero y que finalmente verá la luz el 12 de marzo. Otra que se está haciendo esperar es Lara Croft. El primer *Tomb Raider* para la negra de Sony estaba previsto en los primeros planes de lanzamiento para el 15 de noviembre, pero se retrasó a febrero. Finalmente, parece ser que tendremos que esperar hasta primavera para disfrutar de nuestra heroína más popular. S

Según Eidos, los cambios de fecha responden a la intención de optimizar la calidad y jugabilidad del título. Así que casi deberíamos alegrarnos, porque con semejante retraso están teniendo mucho tiempo para mejorarlo hasta lo inmejorable. Cruzaremos los dedos para que ésta sea la última y definitiva fecha de lanzamiento y, sobre todo, para que la espera merezca la pena.

Otros títulos han corrido peor suerte ya que ni siquiera se sabe si verán la luz. Es el caso de *Fear Effect 3*. Eidos ha decidido no distribuir la tercera parte de la serie, que estaba prevista para este año, por considerar que el juego no era económicamente viable. Kronos, el estudio desarrollador, está buscando otro editor, pero de momento *Fear Effect 3* está en el aire. Hana, Rain, os echaremos de menos...





TRES EN UNO

CUÁNDO ULTIMO TRIMESTRE 2003 QUIÉN NOKIA
DÓNDE WWW.N-GAGE.COM

TELEFONÍA N-Gage, consola, teléfono y reproductor MP3



Nokia presentó recientemente N-Gage, su nuevo teléfono móvil tribanda GSM y consola de juegos portátil que, además, cuenta con un reproductor de música digital MP3 y una radio FM estéreo. Esta innovadora plataforma inalámbrica permite jugar partidas multijugador vía Bluetooth o usando las redes de telefonía móvil.

Los juegos para N-Gage se venderán por separado a través de tarjetas de módulo de memoria. Por el momento, Activision, THQ, Taito, Sega y Eidos han confirmado que desarrollarán juegos para el nuevo aparato, además de la propia Nokia, que también actuará como editor de videojuegos para crear títulos marca N-Gage.

El dispositivo móvil de Nokia tiene una pantalla a color con luz de fondo con una resolución de 176 x 208 píxeles y 4.096 colores. Su autonomía de juego es de tres a seis horas, y entre dos y cuatro de conversación. Pesa 137 gramos y tiene unas dimensiones de 133,7 x 69,7 x 20,2 mm..

NUEVOS TÍTULOS DE METRO 3D

CUÁNDO MARZO Y MAYO QUIÉN PROEIN DÓNDE WWW.PROEIN.COM

ACUERDO Proein distribuirá en España los juegos de la firma británica

Proein comercializará en España los títulos de Metro 3D Europe en virtud del acuerdo de distribución al que han llegado ambas compañías recientemente. *King's Field IV* (31 de marzo), *Smash Cars Racing* (mayo) y *Armored Core 3* (mayo), todos para PS2, son los primeros videojuegos de la firma británica que publicará Proein.

KING'S FIELD IV

JDR en primera persona que te sumergirá en un fantástico mundo 3D con más de 40 áreas de exploración no lineal en las que podrás actualizar las armaduras y armas disponibles, así como los elementos necesarios para realizar hechizos mágicos. Todo con el objetivo de librar a la Tierra de una terrible maldición y deshacerte de los más de 100 monstruos y villanos que tratarán de impedírtelo.

ARMORED CORED 3

Tercer título de esta serie de *shooters* de *mechs* y el segundo que se publica para la negra de Sony. El jugador deberá cumplir con éxito 50 misiones, enfrentándose a 70 oponentes por escenario. Una de las novedades que incorpora es la posibilidad de deshacerse de las armas una vez agotadas las municiones. Su principal atractivo es el Modo Batalla, que soporta hasta cuatro jugadores.

SMASH CARS RACING

¡Olvídate del hastío del tráfico diario! *Smash Cars* te propone llevar el volante de coches teledirigidos que giran constantemente y que corren el peligro continuo de estamparse contra objetos gigantes. Las carreras se desarrollan en siete tipos distintos de superficie. Los escenarios son totalmente interactivos, el control de los vehículos bastante realista y los efectos visuales variados y bien conseguidos.



Pequeñitos pero matones. No, si al final va a ser cierto eso de que el tamaño no importa...



Pon un robot en tu vida



Date un chapuzón en tan refrescante elemento

Totalmente en castellano

Más para tu PS2 . . .

Nuevo nivel: Powerplant
Nuevas cinemáticas
Nuevo accesorio: Binoculares



Tom Clancy's SPLINTER CELL™

www.splintercell.com









NO TE PIERDAS NUESTROS CONCURSOS EN: www.ubisoft.es



Próximamente



Próximamente



Próximamente



Ya disponible

GAME BOY ADVANCE
Próximamente

Ubi Soft. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres 2. Planta 1º. Ctra. N-VI. Km.24. 28230 Las Rozas. MADRID. Tlfno: 91 640 46 00. Tlfno SAT: 902 11 78 03

CARRERAS ILEGALES
BAJO LA LUZ DE LA LUNA

CUÁNDO 11 ABRIL QUIÉN ROCKSTAR DÓNDE WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUB2

¡ACELERA Midnight Club II, en la parrilla de salida



Midnight Club fue uno de los juegos que acompañó el lanzamiento de PlayStation 2. Ahora Angel Studios y Rockstar Games están dándole los últimos retoques a la segunda parte, que se publicará en abril. El espíritu del juego sigue siendo el mismo –carreras ilegales en plena urbe– pero todo ha sido rediseñado, agrandado y evolucionado para crear el juego de conducción arcade más salvaje y libre de PS2. La libertad es la característica más atractiva y distintiva de *MC II*: puedes ir por donde te de la gana, y eso incluye atravesar edificios, saltar puentes levadizos... No hay circuitos predeterminados, ni para ti ni para tus competidores, por lo que cada carrera será distinta. Podrás recorrer las calles de Los Ángeles, París y Tokio a tu antojo; se han reproducido casi 100 kilómetros de cada una de ellas, con sus monumentos y lugares más emblemáticos. La innovación más importante de *MC II* es la incorporación de motos. Podrás elegir entre tres modelos distintos y disputar carreras entre ellas o contra coches. A diferencia de éstos, las motos no tienen la opción TURBO (R2) pero puedes hacer caballitos para coger más velocidad.

En el Modo Cruise correrás tú sólo, sin competidores. En el Modo Carrera empezarás siendo un conductor pardillo en Los Ángeles. A medida que vayas ganando carreras irás adquiriendo más coches de los rivales y la historia, que gira en torno a una mujer, irá avanzando. Hay un total de 22 personajes y de 28 automóviles distintos, sobre todo deportivos y *coupes*. Cada uno tiene sus propias características, definidas por 115 parámetros que configuran la física de los coches.

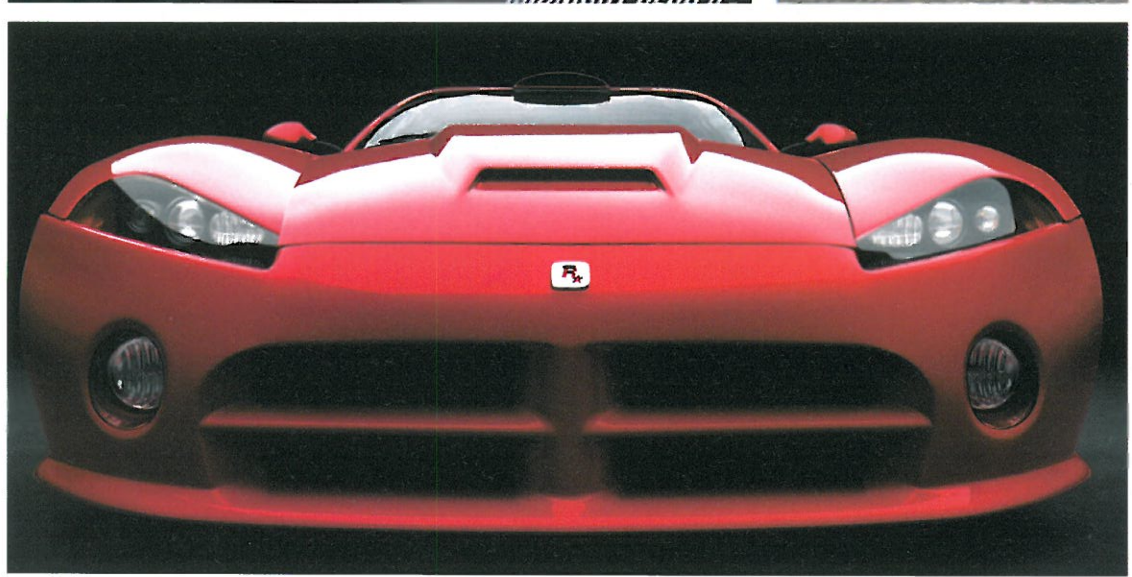
El Modo Race With Police consiste en despistar a los coches patrulla, que te persiguen con una avidez desesperante. Por último, el Modo Multijugador está contemplado con una opción de pantalla partida para dos jugadores y hasta cuatro con dos consolas. La posibilidad de juego *on-line* (sólo a través de banda ancha y aún no disponible en España) también está incluida.


Las tres ciudades del juego están primorosamente reproducidas



La incorporación de motocicletas es la principal novedad de *MC II*






Esta épica aventura está plagada de seres mitológicos y bichos asquerosos

UNA AVENTURA LEGENDARIA

CUÁNDO MAYO QUIÉN TECMO
DÓNDE WWW.TECMOINC.COM

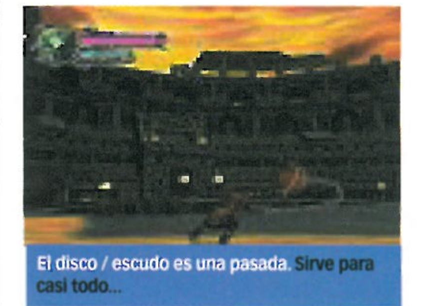
HÉROE ÉPICO Tecmo adapta un legendario juego arcade a los 128 bits



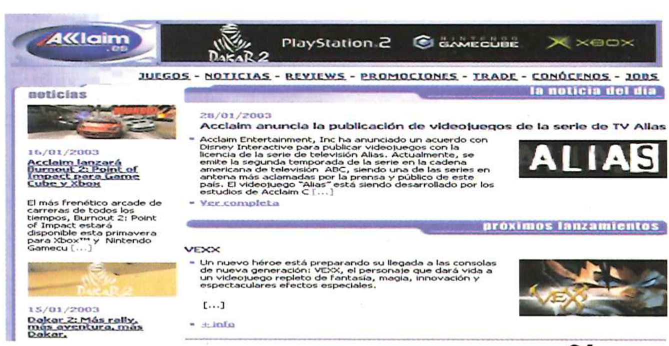
Los responsables de juegos de la categoría de *Project Zero* (**9/10** en ***PSMag 69***) o de los de la serie *Dead or Alive*, le están dando los últimos toques a *Rygar, The Legendary Adventure*, un juego de acción y aventuras que en Europa publicará Wanadoo.

Con *Rygar*, Tecmo reaviva una de sus licencias más antiguas y populares, adaptando el legendario juego arcade que vio la luz en 1986 a los 128 bits de PS2 pero manteniendo el espíritu de la historia original. Ésta transcurre en un mundo greco-romano, amenazado por la maldad y el cataclismo, que necesita con urgencia la intervención de un héroe de verdad, de los de antes. Y por allí pasaba Rygar... Para hacer frente a tan tremenda tarea, el protagonista contará con la inestimable ayuda de su disco / escudo, de lo mejor y más atractivo del título. Creado por los dioses, es mucho más que un arma, es un instrumento divino y una herramienta esencial para sobrevivir gracias a sus 30 movimientos distintos. Sus usos son de lo más variados; utilízalo para atacar, defenderte o trasladarte.

El juego contará con unos escenarios a gran escala apabullantes y una banda sonora realizada por la Orquesta Sinfónica de Moscú. Suena bien...


El disco / escudo es una pasada. Sirve para casi todo...


Disney
SQUARESOFT
KINGDOM HEARTS
Sólo tú puedes llenar de Luz la Oscuridad.
Una sombra diabólica amenaza el universo. Tú eres Sora, y tendrás que empuñar la llave espada, que te dará todo el poder para derrotar al mal de los Sincorazón.
Con más de cien personajes de Disney y la aparición de los protagonistas de Final Fantasy, KINGDOM HEARTS reúne a dos de los nombres más grandes en el mundo de los videojuegos, en la mayor aventura épica de la historia. La Llave es el Coraje.
Atacar
Magia
Objeto



ACCLAIM ESPAÑA ESTRENA WEB

CUÁNDO DISPONIBLE · QUIÉN ACCLAIM · DÓNDE WWW.ACCLAIM.ES

INTERNET Novedades y mucho más



Ya puedes visitar la web oficial de Acclaim España: **Acclaim.es**. Esta página, aparte de ofrecer la información más actualizada, nace con el objetivo de convertirse en un centro donde sus usuarios encuentren respuesta a sus necesidades y dudas sobre la compañía y los juegos que Acclaim distribuye, fomentando y facilitando la comunicación por ambas partes.

En **Acclaim.es** encontrarás toda la información en castellano sobre los últimos lanzamientos, imágenes y reviews de los juegos, noticias y enlaces a las páginas web de cada título, además de tener acceso a las últimas promociones y concursos de la compañía.

También podrás registrarte como usuario y recibir de forma totalmente gratuita información sobre las últimas novedades. Para cualquier tipo de consulta, Acclaim a puesto a vuestra disposición la siguiente dirección de correo electrónico: **acclaim.es@acclaim-world.com**.

DESENCHÚFATE DEL TELEVISOR

CUÁNDO DISPONIBLE · QUIÉN JOYTECH · DÓNDE WWW.JOYTECH.NET

PERIFÉRICOS Libera a tu PS2 de ataduras con la pantalla de alta resolución de Joytech

Por fin podremos jugar dónde, cuándo y cómo queramos con nuestra Play2. Ya no tendrás que dejar a tus padres sin ver la tele durante días por culpa de ese jefe de último nivel que tienes que liquidar «aunque sea lo último que haga». Ya no tendrás que cargar con la tele cada vez que vayas a la casa del pueblo, a ver a los abuelos, al camping de la esquina o al apartamento de la playa. Olvídate de los televisores y apúntate a la movilidad y portabilidad que te ofrece la pantalla de alta resolución de 7.2 pulgadas de Joytech, que proporciona una imagen nítida y de calidad, con definición de color RGB real. Incorpora sonido SRS 3D Surround, que crea un espacio virtual de sonido desarrollado para envolver al jugador en una experiencia total de inmersión. Además, la pareja de altavoces estéreo integrados, compuestos por conos dinámicos «Mylar» proporcionan una amplia gama de sonido.

Las entradas integradas de audio y video permiten la conexión a una entrada externa AV (DVD, otra consola, video, cámara video, etc.). Las múltiples salidas AV permiten además conectar la PS2 a un televisor o equipo Hi-Fi sin necesidad de retirar la pantalla.

El conmutador que incorpora permite ver juegos en resolución RGB y películas DVD en colores vibrantes, sin el típico «efecto verde» de la señal RGB. Su precio es de 200 euros y si quieres saber si merece la pena romper la hucha o no, no te pierdas el análisis en profundidad de la pantalla que publicaremos en el próximo. En ***PSMag***, ¿dónde si no?.



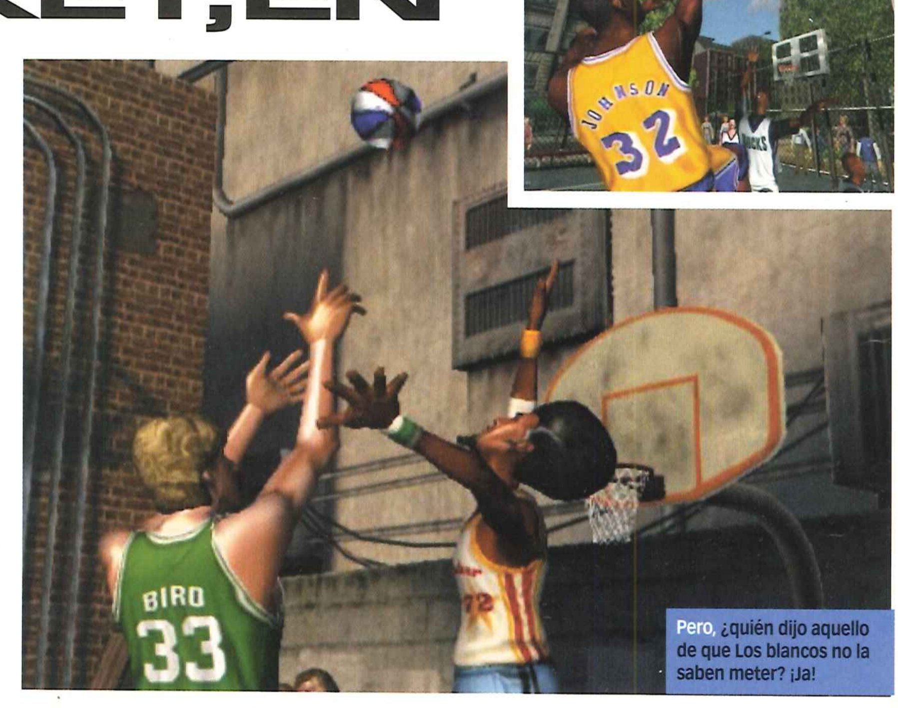
LAS ESTRELLAS DEL BASKET, EN LA CALLE

CUÁNDO ABRIL · QUIÉN EA SPORTS · DÓNDE WWW.ESPANA.EA.COM

¡CANASTA! El baloncesto callejero vuelve a PS2 con el segundo volumen de NBA Street

Tras el éxito cosechado por *NBA Steet* (9/10 en ***PSMag 55***), el baloncesto callejero, sin reglas y en escenarios típicamente norteamericanos vuelve a PlayStation 2 con *NBA Street Vol. 2*. Ya puedes empezar a entrenar porque te enfrentarás a 150 jugadores actuales de la liga norteamericana y a 25 leyendas de la NBA: Larry Bird (Boston Celtics), Wilt Chamberlain ((L.A. Lakers), Michael Jordan (Chicago Bulls) o Julius Erving (New York Nets). Podrás elegir jugar los partidos en alguna de las siete mejores canchas urbanas del país. Como en su predecesor, hay infinidad de movimientos especiales, piques, pases, machaques y acrobacias electrizantes. Podrás imponer tus propias reglas para cada partido, además de editar a tu propio jugador, para el que podrás obtener y liberar nuevos movimientos. Juega contra la consola o con tus amigos (de uno a cuatro jugadores) y disfruta de las más de 500 nuevas animaciones y de la visión de 360 grados para no perder ni un solo detalle.

Tú sí que sabes, Johnson



Pero, ¿quién dijo aquello de que Los blancos no la saben meter? ¡Ja!



LA VENGANZA
YA TIENE NOMBRE

VEXX



Las voces en Vexx



Álex Angulo es Darby



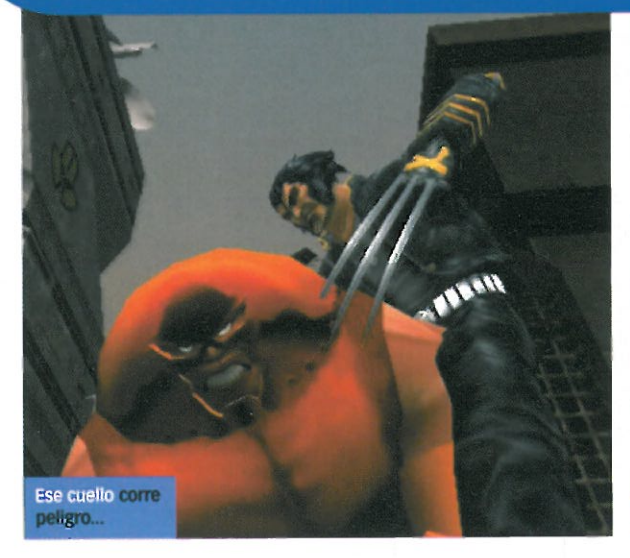
Felo Martínez es Yabú



Alaska es Reia

Lanzamiento: 14 Marzo'03

PlayStation®2


Ese cuello corre peligro...


Las garras de Lobezno son auténticas multiusos: pican cebolla, cortan

LA VENGANZA DE LOBEZNO

CUÁNDO ABRIL **QUIÉN** PROEIN **DÓNDE** WWW.PROEIN.COM

¡ESAS GARRAS! El mutante más popular protagoniza un juego de acción y aventuras

Lo primero que hay que decir de *X Men 2: La venganza de Lobezno* es que el protagonista absoluto del mismo es, como tu sabio cerebro habrá deducido ya, el mutante de las garras de adamantium. Para ser exactos, es el único X-Men que aparece en el juego. Otro cambio importante respecto a sus antecesores es que *La venganza de Lobezno* no es un *beat'em up*, sino un juego de acción y aventuras en el que puedes dar rienda suelta a tus instintos más salvajes gracias a las poderosas garras de Lobezno. Pero no te ensañes demasiado porque cuanto más sigiloso y discreto seas finiquitando a un enemigo, más puntos obtendrás, y con ellos más poderes.

Por si Lobezno no tuviera suficiente con ser un *raro*, resulta que le han metido una bomba viral en el cuerpo que se activará en 48 horas, ejerciendo sobre él una terrible transformación. El X-Men más popular debe regresar a las instalaciones clandestinas del Departamento H en Canadá para descubrir los terribles secretos que se encuentran tras el laboratorio de Armas X y los experimentos que le han transformado de héroe mutante en una máquina salvaje de matar. Sus especiales características –garras, instintos y visión animal, su capacidad de recuperación acelerada y huesos irrompibles– serán vitales para enfrentarse a lo que le espera a lo largo del juego, sobre todo a sus archi-enemigos Juggernaut, Wendigo, Magneto y Dientes de Sable. Craig Houston, productor interno de *X-Men 2*, estuvo en España para presentarnos el juego. Houston trabajó un par de años como guionista *freelance* para Marvel –editora de los comics de X-Men, Spiderman, Capitán América...–, por lo que nos pareció muy interesante su visión sobre cómics y videojuegos...

HABLANDO CON CRAIG HOUSTON

¿Qué tienen en común videojuegos y comics?
Ambos permiten a la imaginación volar libremente, sin las limitaciones del mundo real. Los personajes y las situaciones pueden ser tan salvajes y espectaculares como queramos que sean.

¿Y en qué se diferencian?
La mayor diferencia es la interactividad. Cuando escribes un cómic tienes cierto control sobre el lector. En los videojuegos uno nunca sabe cuánto tiempo se va a pasar la gente explorando e interactuando con el entorno, por lo que no controlas el ritmo ni la velocidad de la misma manera.

¿No cree que hay cierto grado de *sacrilegio* en «sacar del papel» lo que fue creado y pensado para vivir en él?
No, en la medida en que se haga respetando el material original. Introducir a estos personajes en los juegos nos permite mostrarlos de una manera en que los fans no habían visto jamás. Mostrarles a sus héroes «vivos», con una animación excitante y música supone una forma de verles que en los cómics nunca será posible.

Es obvio que el cine ha tomado «prestados» elementos del cómic pero, ¿qué se han llevado los videojuegos del cómic? ¿Y el cómic de los videojuegos?
Los videojuegos han buscado en los cómics buenos personajes, principal-


El sentido animal de Lobezno le permite ver lo invisible...







Craig Houston, productor interno de X-Men 2: La venganza de Lobezno, de los estudios Genepool

mente. La industria del videojuego es relativamente joven y muchos de sus personajes han sido más bien unidimensionales. Puede que ahora esté cambiando pero, en el pasado, los tebeos han sido una gran fuente de personajes, personajes que atraen a un público determinado. En el fondo, todo es cuestión de fantasía, de alejarse de la realidad por unos momentos.

La industria del cómic ha pasado etapas muy duras en los últimos 15 años. Muchos de mis antiguos compañeros lo atribuyen al crecimiento de la industria del videojuego. Puede que sea así pero no puedo evitar pensar en que la paupérrima calidad de muchos cómics debe tener parte de responsabilidad. Irónicamente, ahora hay tebeos basados en personajes de videojuegos, lo que es bastante extraño.

¿Es la violencia una característica de los superhéroes? (al menos, Lobezno en *X-Men 2* no se anda con chiquitas...)

¡Al menos debería parecerlo! Pero creo que la atracción real es que estos personajes pueden hacer cosas de las que el lector es incapaz. Hay un montón de fantasía y deseo de realización en ellos. Además, en los tebeos de superhéroes, los personajes superan la realidad en todos sus aspectos. Con la clase de enemigos a los que se va a enfrentar Lobezno, los combates van a ser impresionantes.

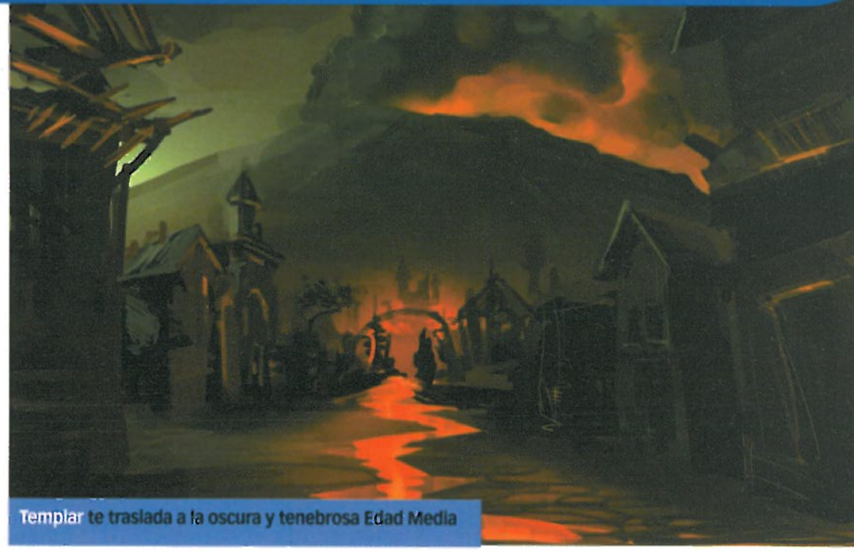


¿Por qué un juego *X-Men* sólo con Lobezno?

¡Es el mejor! Queríamos un título más *X-Men* que lo que habíamos hecho hasta ahora, y su protagonismo no quita que aparezcan otros personajes del tebeo. Metiéndose en la piel de Lobezno el jugador se introducirá en una experiencia de juego más satisfactoria y envolvente.

Profesionalmente, ¿qué te recompensa más, diseñar videojuegos o escribir guiones de tebeos? Y personalmente, ¿qué prefieres?

Los comics eran mucho más fáciles. La presión de las editoriales es menor y es una actividad solitaria. En los videojuegos hay mucha más gente involucrada, por lo que el trabajo es más difícil de coordinar. Dicho esto he de confesar que estoy mucho más satisfecho y orgulloso de lo que hemos hecho en *X-Men 2* de lo que nunca estuve en mi etapa como guionista de comics.



Templar te traslada a la oscura y tenebrosa Edad Media

LA EDAD MEDIA EN 128 BITS

CUÁNDO CUARTO TRIMESTRE 2003 QUIÉN 03 GAMES DÓNDE WWW.03GAMES.COM

HISTÓRICO Templar te convierte en un caballero templario

La Edad Media y el secreto mundo de los caballeros templarios llegarán a PlayStation 2 de la mano de TDK Mediactive Europa, que ha llegado a un acuerdo con O3 Games para que su estudio Starbreeze desarrolle *Templar*, un juego de acción y aventuras en tercera persona que te convertirá en un caballero templario que se ve inmerso en una cruzada a lo largo de la oscura Europa medieval y cuyo fin es unirse a la orden de los Templarios en Tierra Santa. Armado con espada, hacha, arco y escudo, el jugador deberá luchar con todas sus fuerzas para completar su viaje y salvar el futuro del mundo.

Espectacular boceto de Templar. Promete...



TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER...

¿SABÍAS QUE? Un paseo por la historia, las anécdotas y curiosidades de nuestro mundo con *High Score! Historia Ilustrada de los Videojuegos*

Como ya te comentamos en el número anterior, McGraw-Hill ha editado recientemente *High Score!*, un libro ilustrado que recoge la historia de los videojuegos desde antes del comienzo hasta nuestros días. A continuación te ofrecemos, a modo de aperitivo, algunas de las perlas que puedes encontrar en sus páginas. Pero si quieres saciar tu hambre de conocimientos, acude a la librería o gran superficie más cercana y cómpratelo. Si eres un *jugón* de verdad no puede faltar en tu biblioteca particular.

1889
Fusajiro Yamauchi funda la empresa Marufuku Company en Japón para fabricar cartas y naipes. En 1951 la compañía se convierte en Nintendo Playing Card Company. Nintendo quiere decir «deja la suerte al cielo»

1945
Harold Matson y Elliot Handler combinan sus nombres para bautizar su negocio de marcos de cuadros y fundan Mattel. Utilizando los restos de la fabricación de los marcos, Elliot empieza a crear mobiliario para casa de muñecas. Mattel termina creando una división de juegos y fabrica los primeros juegos portátiles y ,más adelante, la consola Intellivision. Todavía estaba por llegar Barbie...

1947
Akio Morita y Masaru Ibuka fundan la empresa Tokio Telecomunicactions Engineering Company. Crean la primera radio de bolsillo del mundo y, para lanzarlo, renombran la empresa como Sony –del latín *sonus*, sonido–, que se convierte en un gigante del mundo de la electrónica. En 1995 lanza su PlayStation en EE.UU., y a partir de ahí ya conoces la historia.

¡*SPACEWAR*!
Fue el primer y genuino juego de ordenador. Se programó en 1962 y durante varios años se extendió por los campus universitarios, influyendo en cientos de estudiantes norteamericanos, entre ellos Nolan Bushnell, que más tarde fundaría Atari.

1972
Nace el Odyssey de Magnavox, el primer sistema doméstico de videojuegos que se vendió en la historia. Era una máquina muy sencilla capaz de generar dos puntos cuadrados para representar a los dos jugadores (las raquetas), una pelota y una línea central. No había efectos de sonido ni puntuación en pantalla. Fue el antecesor de Pong.

ATARI Y *PONG*
A principios de los 70 Nolan Bushnell y Ted Dabney fundan Atari. Están convencidos de que quieren crear un juego deportivo, algo sencillo. Habían conseguido un contrato para crear un juego de conducción. Antes de desarrollarlo le pidieron al ingeniero que primero crease uno más sencillo con raquetas y una pelota a modo de prueba. La prueba se convirtió en Pong. «En aquellos tiempos, al contar lo que estábamos haciendo la gente decía: ¿qué? ¿Queréis meter una computadora dentro de una caja y que la gente eche monedas? Suena extravagante» (Bushnell)

SURGE LA CONTROVERSIA
En 1976 los videojuegos llegaron por primera vez a la primera plana de los periódicos y apreció una corriente crítica que ha llegado hasta nuestros días, cuando Exidy lanzó su controvertido arcade *Death Race*, que proponía una competición automovilística. Había que atropellar zombis para puntuar, lo que inició la controversia sobre la violencia de los videojuegos.

LA CRISIS DE *SPACE INVADERS*
Tras el lanzamiento de *Space Invaders* (el de marcianitos de toda la vida), los habitantes de Mesquite (Texas) se enfadaron tanto por las horas y dólares invertidos que se acogieron a una rara ordenanza municipal para cerrar el local del centro comercial en el que estaba instalada la máquina. El jefe de policía hizo referencia a que la cadena de franquicias de recreativas a las que pertenecía el local tenía «conexiones con elementos criminales» y la ciudad creó un límite de edad mínimo de 17 años para poder acceder a los recreativos.

1979
A finales de este año, la industria del videojuego estaba a punto de tener su particular *big bang*. Las recreativas alcanzaron su cenit y algunos de los mejores clásicos de todos los tiempos estaban a la vuelta de la esquina. El Atari VCS, con 6.000.000 de unidades vendidas en EE.UU., pronto tendría compañía en el mercado de loas consolas: Mattel, la poderosa juguetera, vio la oportunidad e hizo pruebas de mercado de su consola Intellivision. Se fraguaba la primera guerra de las consolas domésticas.



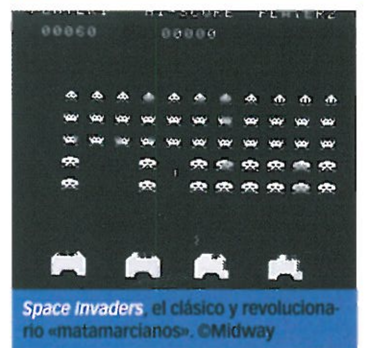
Los pinballs no siempre han sido como los conoces. Éste es el Bally Ballyhoo, de 1931. Cortesía de Wayne Namerow

Algunas de las primeras portátiles. ©Mattel Inc. ©Namco Ltd

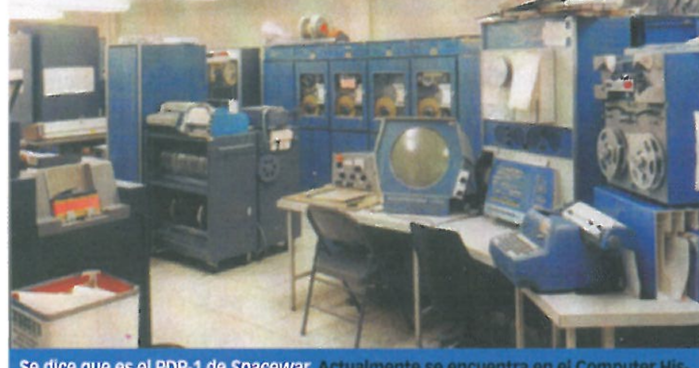


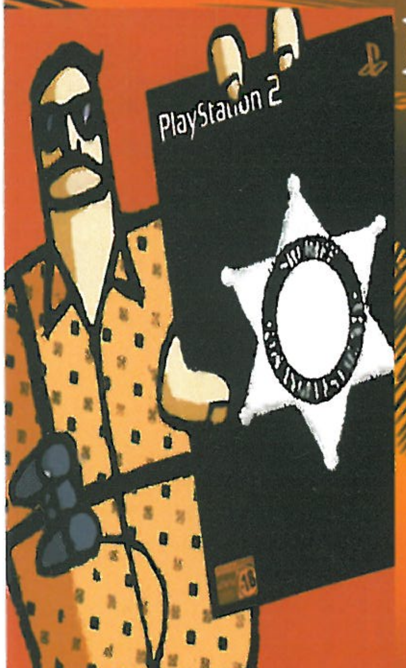
Los chicos de Atari con su criatura, *Pong*. De izquierda a derecha, Ted Dabney, Nolan Bushnell y Al Alcorn. Cortesía de Allan Alcorn


Pong fue un tremendo éxito y supuso el inicio de la era de Atari


Space Invaders, el clásico y revolucionario «matamarcianos». ©Midway


Donkey Kong (gorila obstionado) fue un éxito tremendo. ©Nintendo of America Inc.


Se dice que es el PDP-1 de *Spacewar*. Actualmente se encuentra en el Computer History Museum, California. Cortesía de Computer History Museum



PISTOLAS DE MENTIRA, POLICÍAS DE VERDAD

Una vez más, *PSMag* sale a la calle con «la Play» bajo el brazo para invitar a jugar a gente que, de manera directa o indirecta, está relacionada con el mundo del entretenimiento digital, ya sea por afición o porque ellos –o su trabajo– han inspirado algún videojuego. En esta ocasión, elegimos títulos de acción protagonizados por policías, así que propusimos a algunos miembros del Cuerpo Nacional de Policía que echaran unas partiditas con nosotros y nos comentaran juegos como *The Getaway* o *GTA 3 Vice City*, entre otros, desde su óptica profesional.



El lugar de los hechos: el gabinete de prensa de la Jefatura Superior de Policía en Barcelona, en la vía Laietana; los contactos, el inspector Federico Cabrero y la inspectora Vanesa García. Los sujetos: Juan, Jesús, Manolo y Jonás; y el material, videojuegos de acción, léase *Time Crisis: Proyecto Titán*, *The Getaway*, *GTA 3 Vice City* y *Stuntman*, por aquello de las persecuciones de coches.

Como ya hicimos hace unos cuantos meses con simuladores futbolísticos, y en el número 72 con niños «expertos» en Harry Potter, queríamos pasar un rato jugando con gente que tiene mucho que contar sobre este género. Y Juan, Jesús, Manolo y Jonás accedieron muy amablemente a prestarnos un poco de su tiempo.

Juan y Jonás pertenecen a los Grupos Operativos Especiales, grupos de asalto que actúan como apoyo en ocasiones concretas que exigen una especialización. Los integrantes de estos grupos llevan una vida muy discreta, es por ello que no aparecen en las fotografías que acompañan este reportaje. Manolo y Jesús pertenecen a la Brigada Provincial de Policía. Las edades de todos ellos están comprendidas entre los 30 y los 37 años, lo que demuestra que no hay edad para los aficionados a «la Play».

La primera pregunta –obligada, por supuesto– tenía que ser sobre su afición a los videojuegos. No nos sorprendió que todos se confesaran como tales, pero la verdad es que nos impresionó su nivel, tanto práctico como teórico –¡si hasta vamos a tener que proponerles que colaboren en nuestros análisis!–. Conocían un montón de títulos y los valoraban desde todos los puntos de vista: jugabilidad, gráficos, durabilidad... «Jugamos *bastante*», dice Juan.

Mientras el redactor jefe ultima los preparativos para la sesión, empezamos a charlar con estos cuatro hombres de acción, que nos comentan sus géneros preferidos: acción, conducción y deportes (sobre todo fútbol), aunque alguna vez también han pasado un buen rato con algún plataformas, como nos cuenta Manolo, que jugaba a *Tarzán* con su hijo.

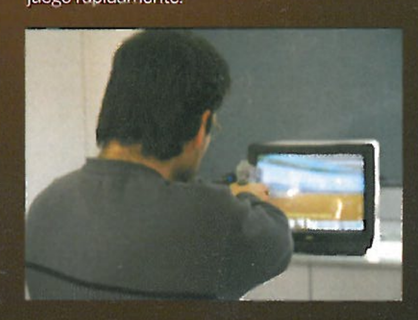


Time Crisis: Operación Titán (PSone) *PSMag* 52 8/10

Empezamos con *Time Crisis: Proyecto Titán*, de PSone. Jonás, el más joven, es el primero en desenfundar la G-Con y hacernos una impresionante demostración de puntería. Nosotros nos miramos asombrados... ¡ya nos gustaría jugar así! Jonás lleva poco más de un año en los Grupos Operativos Especiales y lo suyo es vocación. Le gusta el juego, pero apunta: «Prefiero títulos que hagan pensar, me gustan más que los de darle al gatillo. Hablo de juegos como *Metal Gear Solid*, ése es un gran juego, tienes variedad de armas, puedes esconderte... está muy bien hecho». Al rato, Juan releva a Jonás con la G-Con y hace gala de sus años de experiencia. El primer porcentaje de precisión al terminar la pantalla es de 46%... pero es que Juan dispara dos balas por cada enemigo... «siempre dos, por si las moscas». Si sólo hubiera disparado una, probablemente la cifra de precisión rondaría el 100%. Cuando le preguntamos a Juan sobre el realismo del juego, nos dice: «La situación en este juego es bastante exagerada. En la realidad no saldrías tan *"a saco"* a disparar, pocas veces se dispara en la vida real, y además, este protagonista es poco vulnerable y los enemigos *muy* valientes, demasiado». Manolo y Jesús también vacían sus cargadores virtuales dejándonos boquiabiertos... quizá por eso no nos atrevemos a hacernos con la G-Con y marcarnos unos disparos, y por eso, cuando todos han probado *Time Crisis: Proyecto Titán*, ponemos cara de disimulo y optamos por cambiar de juego rápidamente.

















The Getaway (PS2)
***PSMag* 73**
9/10

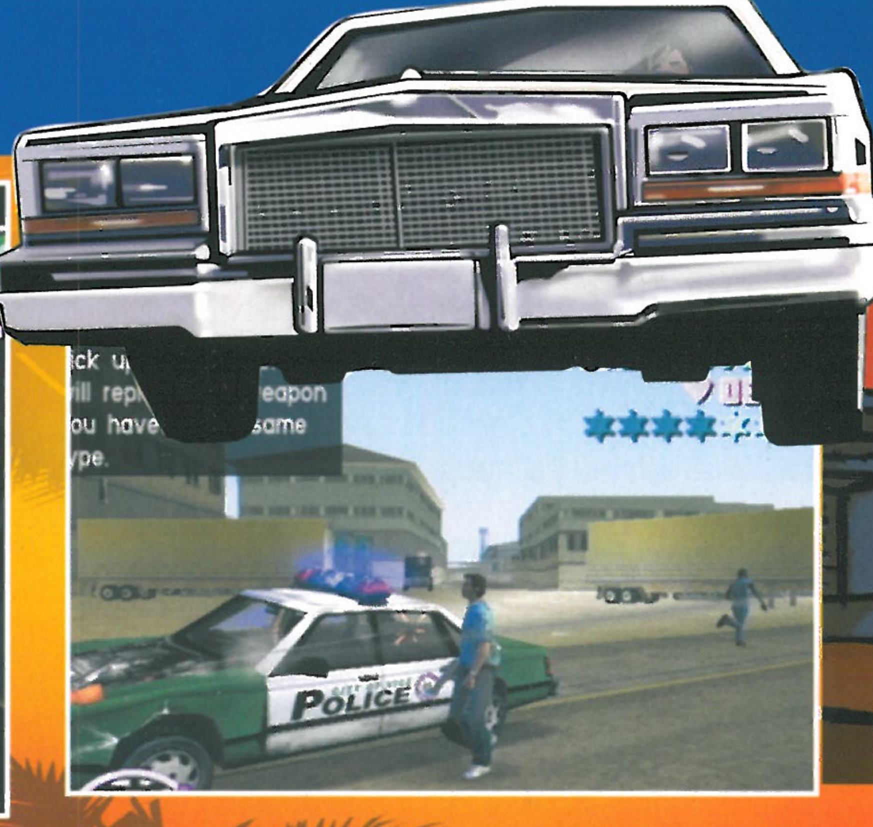
Después de darle al gatillo, nos trasladamos a Londres con uno de los últimos grandes títulos de Sony: *The Getaway*. Contemplamos juntos la intro, con el planteamiento el juego, y el redactor jefe hace una demostración de cómo conducir por las calles de la capital británica; calles que, por cierto, están reproducidas con la máxima atención al detalle. Para este título se reprodujeron con total exactitud 50 km cuadrados de Londres: «Si conoces la ciudad, la experiencia tiene que ser increíble», apunta Manolo. ¡Hasta los buzones son los mismos que hay en las calles!

Cuando el coche llega a su objetivo, Jonás se hace con el Dual Shock y avanza hacia el patio de un almacén, pistola en mano... pero ¡cuidado! estos *malos* no se andan con chiquitas. Le han dado un par de veces, pero él sigue avanzando; y ahora con dos pistolas: «Tengo que hacerme a los mandos todavía». Jesús le toma el relevo y también le alcanzan un par de veces: «Vaya, ¡este juego es más complicado, al menos hasta que te haces con el mando!», dice.

«¡Vas listo!» le bromea Juan, que es quien le sucede después de que la pantalla nos obsequie una vez más con aquello de "Misión no superada". Juan se pega a la pared, cerca de la puerta y el personaje hace un par de movimientos de amago de lo más auténtico, mientras Juan comenta: «Éste es más realista, aquí tenemos un protagonista vulnerable, al que hieren, con movimientos más fluidos y más realistas. También es de agradecer que sea un juego en tercera persona, se ve mejor todo. Ves desde donde te atacan, donde puedes esconderte... Los juegos en primera persona marean un poco y la acción se resiente». Manolo es el siguiente, se enfrenta pistola en mano a un enemigo que no deja de dispararle: «tendré que darle un *bochazo*», sentencia, y ¡Zas! Le asesta un buen golpe con la pistola al enemigo, que cae al suelo desplomado, entre las risas de todos los que estamos en la sala... «¡y espera a que practique!», añade. «Son muy valientes estos *malos*, pero en cuanto sepamos bien cómo usar el mando ya veremos si siguen tan valientes», dice Juan mientras su personaje se esconde y sale, se esconde, sale, y vuelve a esconderse; y siguen las risas. El redactor jefe *pilla* el Dual Shock por banda y se mete en el almacén a repartir balas. Nuestros cuatro hombres de acción lo aprueban con un movimiento de cabeza («Tú has pasado horas jugando a esto, ¿eh?») y destacan el realismo del juego una vez más: «Fijaos en cómo ha quedado esa mancha de sangre, es de lo más real», dice Jesús.

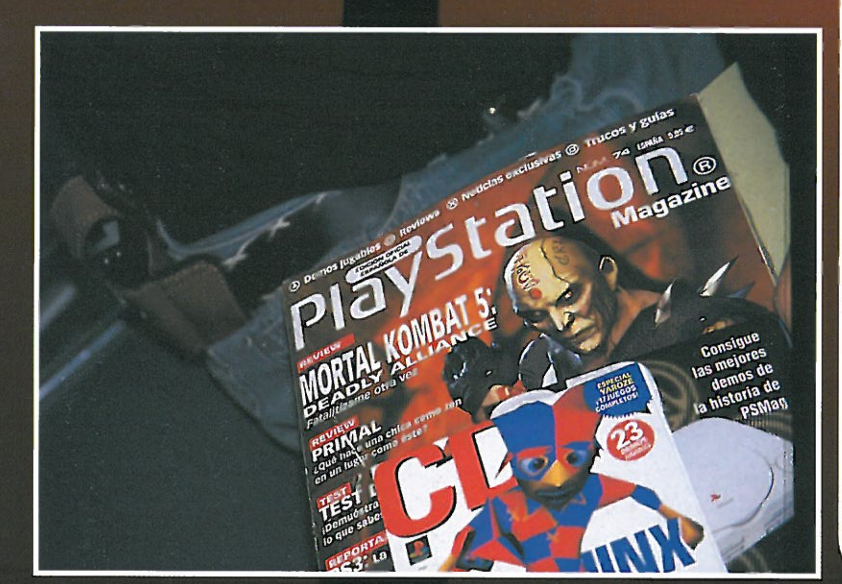
«Los movimientos están muy bien conseguidos, como lo de tener la espalda cubierta. Y la cámara sigue muy bien el movimiento del personaje, la verdad», añade Juan. Nuestro redactor jefe, ajeno a los comentarios, continúa haciendo gala de su habilidad en los juegos de acción (¿Quién dijo que lo suyo era *Colin McRae*?).





GTA 3 Vice City (PS2) (PSMag 72 10/10)

Con el título de Take 2, nuestros entrevistados iban a ponerse al *otro lado de la ley* por unos minutos y de forma virtual, por supuesto. Ya conocían alguno de los títulos anteriores de la saga *GTA*, pero todavía no habían probado éste. Jesús es el primero. A él le toca aventurarse por Liberty City... pero necesita un vehículo. «Tienes que robar un coche», le dice nuestro redactor jefe, «elige uno que sea potente, o una moto, que *mola* mucho». Pero no pasan buenos coches. De hecho, apenas hay tráfico en la zona, así que Jesús acaba por robar un "cacharro" –al que no auguramos demasiada resistencia– y empieza a circular por las calles mientras los demás vehículos le complican el recorrido y los peatones se apartan de su camino: «Está muy bien, es muy divertido», señala. Ahora le toca el turno a Manolo, que en un momento de osadía, y animado por todos los que estamos en la sala, intenta robar un coche patrulla. «Cuidado, que éstos te pueden pegar», advierte nuestro redactor jefe, y así sucede. Un policía sale del coche y atiza al personaje de Manolo sin contemplaciones ¡Nos hemos quedado sin coche! «Lo *divertido* de este juego es que puedes hacer cosas que no están permitidas, *gamberradas*» apunta Jonás, y nosotros recordamos la misma frase saliendo de la boca de Raúl Tamudo cuando hablaba de *Red Card Soccer* en el reportaje especial de simuladores de fút-



CONCLUSIONES

Preguntados por lo que creen que sobra o falta a los videojuegos de acción, Juan contesta sin titubear: «Un juego puede gustarte más o menos, pero tiene que ajustarse a la realidad. *Max Payne* es, en este sentido, uno de los títulos más realistas que he probado. O los primeros *Tomb Raider*, por ejemplo, que estaban muy bien. Las secuelas que vinieron después ya no me gustaron tanto, y ahora espero a ver qué tal les queda el próximo, que ya debe de estar a punto de salir, ¿no?».

Para Jonás, la accesibilidad es la clave: «El nivel de dificultad tiene que ser asequible, ni muy alto ni muy bajo. Un ejemplo perfecto es *Metal Gear Solid*, me encanta ese juego. Los movimientos, las armas, las tácticas... está muy bien hecho».

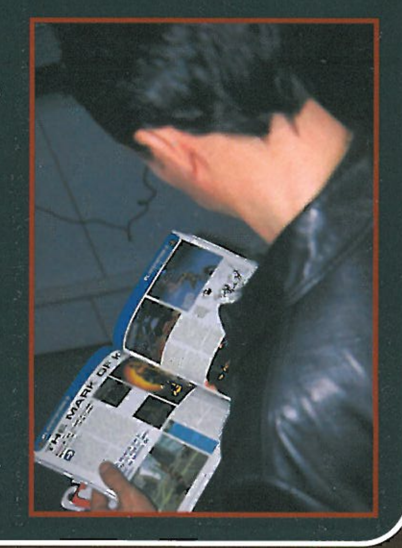
Manolo destaca la saga *Syphon Filter*: «Es un juego muy logrado, los movimientos del personaje están muy bien; cómo salta, cómo gesticula...».

Jesús opina que «hasta que no asimilas las funciones del mando, cuesta un poco disfrutar con un juego, pero tiene que ser un poco complicado; así "engancha más"».

Jonás apunta que el doblaje de un juego es de lo más importante: «Con subtítulos no es lo mismo, si tienes que ir leyendo, estar pendiente de los textos, acabas por perder tiempo y se te escapan detalles importantes».

También surgió el tema de la violencia en los videojuegos: «Es obvio que estos videojuegos tienen contenidos violentos, pero es que son juegos para adultos», afirmaba Manolo. «Estos juegos van dirigidos a un público adulto, es labor de los padres saber qué compran a sus hijos», insiste Juan.

La verdad es que se trata de un colectivo en el que los *jugones* abundan y es que, como apunta Jonás, «no es de extrañar, pensad que somos gente bastante joven, que vive lejos de su ciudad, de sus amigos, y que se pone a compartir piso con compañeros que están igual». Y sigue Juan: «Claro, así que ¡imaginad cómo van los videojuegos y los DVD!». Para terminar, y ya que nos habíamos enzarzado en comentar juegos, a nuestro redactor jefe se le ocurrió una pregunta que le inquietaba desde hace un tiempo: «Y aquella arma que sale en *Red Faction*, aquella con la que ves a través de las paredes y disparas, ¿existe?» «¡Ojalá!» le responde Jesús.





Una vez culminada con éxito la misión en Barcelona, cambiamos de nivel y de escenario. Lugar de los hechos: el gabinete de prensa de la Jefatura Superior de Policía en Madrid. Los contactos: Juan Manuel, Estíbaliz y Esther, portavoces de la Jefatura Superior de Policía de Madrid. Los sujetos: los policías Joaquín (36 años), Juan Manuel (35) y Lola (33). El material: *Time Crisis 2*, *Virtua Cop Elite* y dos pistolas, la G-Con 45 y la G-Con 45º 2. Objetivo: ¡disparar! Características de los sujetos: Joaquín lleva 14 años en el Cuerpo y está destinado en Armamento. Es instructor de tiro y pertenece al Equipo Nacional de Recorridos de Tiro del Cuerpo Nacional de Policía. Juan Manuel estuvo siete años en la Unidad de Intervención Policial y actualmente es portavoz de la Jefatura Superior de Policía de Madrid. Lola está actualmente en la División de Telecomunicaciones.

MADRID





Time Crisis 2 (PS2, 9/10 en PSMag 60)

Lo primero que hay que decir es que de los tres, sólo Lola es una auténtica *jugona*. «Los que más me gustan son los plataformas, aunque juego a todo». Juan Manuel tiene algo de experiencia con «la Nintendo» (¡qué disgusto, Juan Manuel, qué disgusto!) y Joaquín ha jugado alguna vez a *Colin McRae*. «Me gustan, sobre todo, los juegos deportivos». En cuanto ve las pistolas, se sorprende: «están muy bien conseguidas, sobre todo la azul (G-Con 45º 2). Se adaptan muy bien a todas las manos»

Una de las características más sorprendentes y divertidas de *Time Crisis 2* es la posibilidad de jugar con dos pistolas y, por supuesto, la aprovechamos.

«¡Se puede calibrar la pistola!», exclama Joaquín, que empieza a jugar con Juan Manuel en el modo para dos jugadores con pantalla partida. «La velocidad del movimiento de cubrirte, volver a salir y disparar es bastante real», comenta Juan Manuel. «Los gráficos están muy conseguidos. Tiene mucha acción y, aunque la intervención no es realista, sí lo es la velocidad de disparo», añade Joaquín.

Pero lo que realmente les emocionó y divirtió, hasta el punto de que les tuvimos arrancar las pistolas de las manos porque no parecía que quisieran soltarlas, fueron los mini-juegos. «A mí me gusta mucho más esto, que se parece más a la competición de tiro deportiva», reconoce Joaquín.









ARMAMENTO NAMCO: G-CON 45 Y G-CON 2

Juan y Joaquín, y en especial éste último, demostraron ser mucho más hábiles con el gatillo que con el pad, justo al contrario que Lola. Los tres probaron primero la G-Con 45 (la pistola de luz que Namco sacó para PSX, ahora PSone) y les gustó pero cuando probaron su sucesora para los 128 bits de la negra de Sony, la G-Con 45º 2, la cosa cambió radicalmente. «Hay mucha diferencia entre una y otra, es mucho mejor la 2, se parece bastante más a una real. El sistema de puntería está muy bien adaptado, la velocidad de disparo y la sensación con el disparador están muy conseguidos. Es mucho más cómoda, sobre todo por la ubicación del cargador, que te permite utilizarla con una sola mano. Con la G-Con 45 necesitas las dos. En la realidad las dos manos se utilizan sólo para las armas largas». Para Juan Manuel, la G-Con 45 º 2 sería la «repanocha» si tuviese retroceso. También opina que la capacidad de cada cargador debería ser mayor. «Ocho disparos con pocos. Nuestras pistolas oficiales, las PK, tienen 15 balas más una en la recámara»



Virtua Cop Elite (PS2, 9/10 en PSMag 73)

Sin enfundar las pistolas, cambiamos *Time Crisis 2* por *Virtua Cop Elite*, que no admite la G-Con 45. Comienza Joaquín, que hace realidad aquello de «donde pongo el ojo pongo la bala». Con razón es instructor y pertenece al Equipo Nacional de Recorridos de Tiro. La diferencia entre él y sus compañeros a la hora de disparar se nota... bastante (por no hablar de si lo comparamos con nosotros...)

Los tres se muestran de acuerdo en que *Virtua Cop Elite* es más fácil que *Time Crisis 2*, menos realista y más lento. Sólo Lola lo prefiere, «porque es más fácil».

Pero la cosa cambia cuando seleccionamos el Modo Training. «Este entrenamiento es muy bueno para pistola y es más real que el de *TC 2*». Los porcentajes de precisión hablan por sí mismos: Joaquín consigue un 87%, Juan un 55% y Lola un 15%. Joaquín nos invita a demostrar nuestra habilidad, al fin y al cabo nos hemos pasado horas y horas jugando y seguro que disparamos mejor que él. Pues sí, pero casi...estooo... ejem...que lo vamos a dejar, ¿eh?... Ejem, es que vamos mal de tiempo. Mejor en otra ocasión... (sudores fríos recorren nuestro cuerpo pero, ¡les hemos despistado!)





CONCURSO
Jinx

Déjate hechizar por las bufonadas del héroe más chistoso y peor vestido de PSone, come carne con las manos, bebe en copas de acero y codéate con los Caballeros de la Plataforma Adictiva.







La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *Jinx*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. **Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.**
2. **No existen premios en metálico alternativos.**
3. **Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.**
4. **El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.**
5. **El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.**
6. **La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.**

La pregunta

Una de las principales armas con las que cuenta *Jinx* para atizar a los malos es...

1.- *Los cascabeles de su sombrero*
2.- *Una sonaja*
3.- *Un yo-yo*

El premio

Sony y *PlayStation Magazine* sortearán **20 juegos *Jinx*** entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta.







PS one



Fórmula 1. Tal vez sean las carreras más divertidas de todas,pero eso no significa que no puedas salirte nunca de la pista...



Camiones. Las carreras de camiones son las más suaves, y la sensación de peso de estos mastodontes está muy conseguida





Karts. Carreras divertidas, sin realismo y velocidad. Todo el rato derrapando, eso sí

ALL STAR RACING 2

Fórmula 1, camiones, motos, karts... ¡Sólo le faltan carreras de caracoles!



Si no puedes hacerlo mejor que los demás, al menos haz más cantidad... ¿Será eso lo que pensaron los chicos de Midas cuando se pusieron a trabajar en esto? Nada menos que carreras de cuatro tipos de vehículos diferentes: motos, karts, camiones y monoplazas de Fórmula 1. Todos sin licencia, claro; en circuitos inspirados en otros reales, pero que tampoco tienen licencia. De hecho, por no tener, *All Star Racing* ni siquiera tiene diferentes condiciones climatológicas...

Desde el menú principal, puedes entrar a Opciones o empezar a jugar. En Opciones puedes activar o desactivar la vibración del mando, seleccionar el nivel de dificultad y el número de vueltas por carrera. Ya está. Pero si empiezas a jugar, entrando en «Start», lo que te encuentras es que debes elegir vehículo. Y después, circuito. ¡Y ya está! Se acabó. Ni modos campeonato, ni opciones de clima, opciones mecánicas, cantidad de adversarios, características de los vehículos... Nada. Cada vehículo se diferencia de los demás de su clase en el color, nada más. Escoge el del color que mejor conjunte con tus ojos, y a correr.

Y entonces es cuando hay que separar los temas, porque no es igual echar una carrera de camiones en *All Star Racing* que una de motos, por ejemplo. Unos vehículos funcionan considerablemente mejor que otros, y al final, siempre acabarás jugando con los mismos. Depende de tus gustos y manías, pero vaya, lo primero que deberías hacer es olvidarte de todo eso que has aprendido a hacer y admirar de tus juegos de carreras preferidos (realismo, control analógico, freno de mano...). Las carreras de camiones son las más jugables, porque la sensación de peso de estos trastos está mejor conseguida que en el resto de vehículos y porque su comedida velocidad te permite tomar las trazadas buenas en las curvas. Con los coches de Fórmula 1 lo pasas bien, pero vas tan rápido, que te pasas todo el tiempo improvisando, y como tus enemigos corren mucho menos que tú, siempre resulta demasiado fácil adelantarles. Lo mismo que sucede con las motos, pero con éstas, como es prácticamente imposible caerse, vale todo y no te molestas nunca en intentar hacerlo de la forma más adecuada. Y por último, con los karts... bueno, tampoco son el punto fuerte de *All Star Racing*, para resumir... ¿Pero qué esperabas? Carreras con cuatro vehículos diferentes, nada menos. Y no están del todo mal, lo que ocurre es que carecen de profundidad, opciones, variedad, una IA aceptable, circuitos reales, opciones mecánicas... Es como intentar divertirse en una fiesta dentro de una casa vacía. Poder, se puede, pero es más fácil si hay gente, consola, música y bebidas (sin alcohol, no pienses mal). Aun así, por el precio de un juego, podría decirse que tienes cuatro, ¿qué más quieres? Ya, un modo para dos jugadores, como en todos los títulos de carreras desde hace siglos, pero... ése es *otro* fallito de *All Star Racing*, qué le vamos a hacer.. ●

«por el precio de un juego, podría decirse que tienes cuatro»

DATOS





DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **24,95 €**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN**
DESARROLLADOR: **MIDAS GAMES**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **NO**
IDIOMA: TEXTOS EN INGLES **(SIN VOCES)**
JUGADORES: **UNO**

ALTERNATIVAS

Family Games Compendium
PSMag 57, 5/10
Otro paquete con un montón de juegos al precio de uno. A cuál peor, claro.

Crash Bash
PSMag 48, 8/10
En esto de la variedad de juegos distintos, Crash también es el rey.

VEREDICTO

PlayStation Magazine

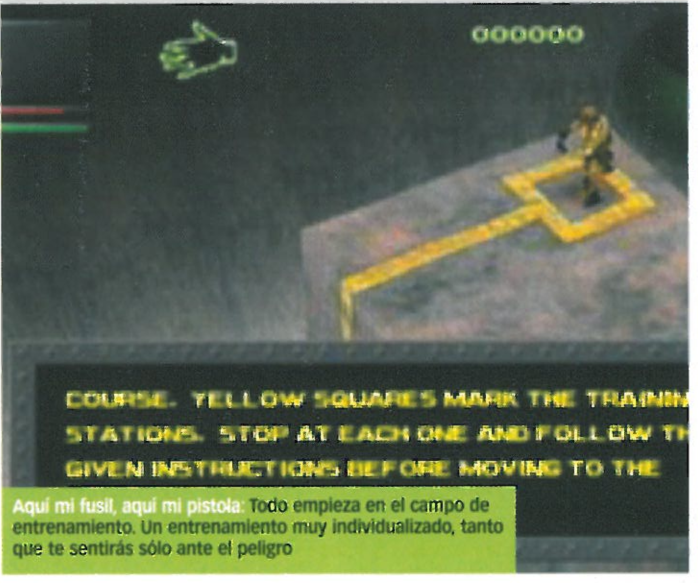
● GRÁFICOS 5
No son su punto fuerte...

● JUGABILIDAD 6
Algunos vehículos se conducen mejor

● ADICTIVIDAD 7
Por la variedad de carreras, al menos...

CONCLUSIÓN
Aunque sólo sea por la variedad de vehículos, ya merece un aprobado. Pero cuando se intentan abarcar demasiadas cosas, todas se quedan a medias.

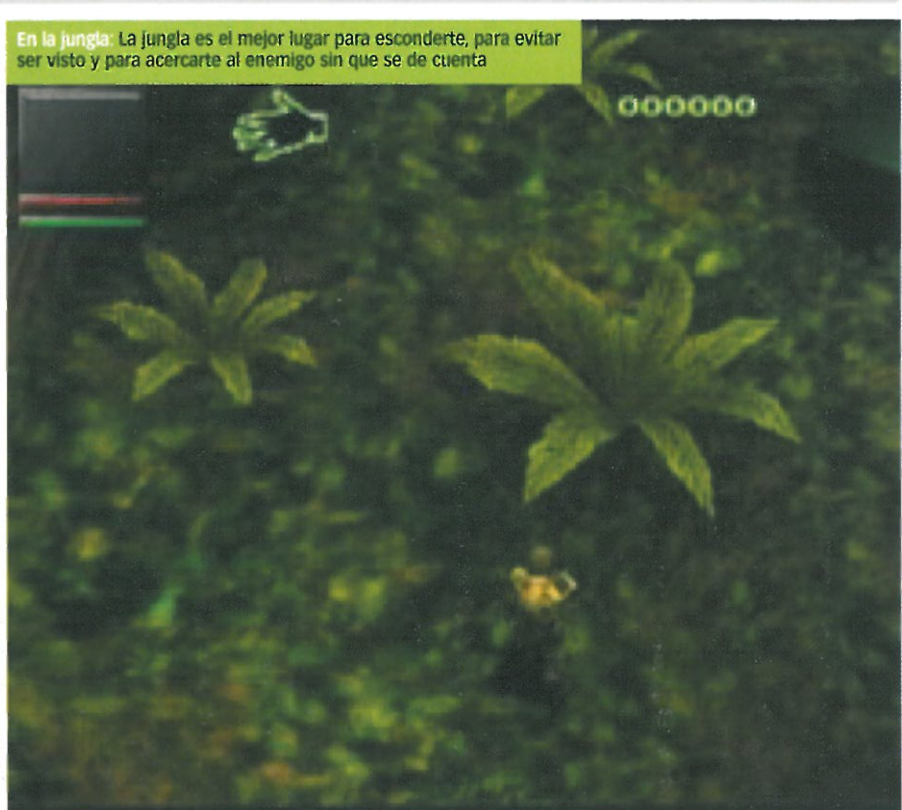
6 /10



Aquí mi fusil, aquí mi pistola: Todo empieza en el campo de entrenamiento. Un entrenamiento muy individualizado, tanto que te sentirás sólo ante el peligro







En la jungla: La jungla es el mejor lugar para esconderte, para evitar ser visto y para acercarte al enemigo sin que se de cuenta

SPEC OPS: AIRBORNE COMMANDO

Vuelven las operaciones especiales para salvar el mundo

Parece que hay gente que sigue obsesionada en salvar el mundo. Ante tanto conflicto prebélico, tanta amenaza nuclear y tantos países en peligro, llega un título donde nuestra misión se centrará en devolver la paz al planeta.

Spec Ops: Airborne Commando es la cuarta secuela de una saga que lleva varios años pacificando la gris de Sony. Nunca estos juegos han llegado a convertirse en títulos clásicos o puntos de referencia. Puede que esta nueva entrega corra la misma suerte y, pese a que ofrece algunos puntos de interés, su excesiva mediocridad y su falta de carisma lo empujan hacia el ostracismo.

Con él formarás parte de un comando de operaciones especiales, y tu misión es librar al planeta tierra de la amenaza de dictadores, traficantes de drogas y de cualquier maleante que atente contra la paz mundial. Tu campo de batalla es la geografía del planeta y serás aerotransportado de un punto a otro de la geografía mundial para hacer el bien.

Este es el punto de partida del juego. Un punto de partida que puede parecer interesante, pero acaba siendo demasiado repetitivo y falto de emoción para engancharnos al pad más de un par de horas. Empezarás con un entrenamiento en los Estados Unidos (¿quien dudaba de que los salvadores venían de allí?) en el que te familiarizarás con el uso de las distintas armas e ítems. Empezaremos con un cuchillo (especial para cuerpo a cuerpo), luego una pistola (para distancias medias), un rifle (de largo alcance) y un rifle francotirador (para alcanzar a los enemigos más lejanos). También podrás utilizar granadas, binoculares, la radio y los botiquines de recuperación energética. Con un arsenal semejante parece que la aventura deparará grandes emociones, pero una vez empezada la acción uno se da cuenta de que la dinámica del juego es muy repetitiva y que a las misiones les falta «chicha».

La verdadera aventura, una vez finalizado el entrenamiento, te llevará hasta Sudamérica para acabar con un *capo* de la droga. A partir de allí, recorrerás otros puntos del planeta que hay que pacificar... repartiendo violencia. Porque, lo que sobretodo ofrece este título, es violencia, un poco *light* eso sí, pero olvidándose por completo de cooperaciones reales, de sigilo y demás.

«a las misiones les falta "chicha"»

Podemos destacar algunas voces enemigas, que corresponden al país donde se desarrolla la acción, algunos elementos como los binoculares, o el rifle francotirador que le dan un aire algo más sofisticado. Pero esto no es suficiente ante una mecánica y unos gráficos demasiado simples dentro de un universo poblado de *Syphon Filters, Tomb Raiders, Metal Gear Solids* y compañía.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **19,95 €**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **TAKE TWO INT.**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **INGLÉS**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

SYPHON FILTER 2
PSMag40 **10/10**
Dentro de los juegos de acción guerrillera, no hay nada como las aventuras de Logan para PSone.

VEREDICTO

PlayStation Magazine

- GRÁFICOS 6
Antiguos pero no son malos del todo.
- JUGABILIDAD 6
Repetitiva, pero con encanto de antaño.
- ADICTIVIDAD 6
Insiste un poco y no durará

CONCLUSIÓN

Un juego demasiado simple y repetitivo. Algunos elementos son interesantes, pero su mecánica y sus gráficos acaban por mermarlo.




Más información en: www.ubisoft.es
WELCOME
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe
TP
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Ubi Soft Entertainment: c/Playa de Liencres Nº. 2 (Edificio Londres) Planta 1ª. Complejo Europa Empresarial, Crta N-VI A Coruña, Km 24 , 28230 Las Rozas, MADRID.

RAYMAN® 3

HOODLUM HAVOC

Nuevas armas, Nuevos poderes,
Nuevos enemigos



GAME BOY ADVANCE



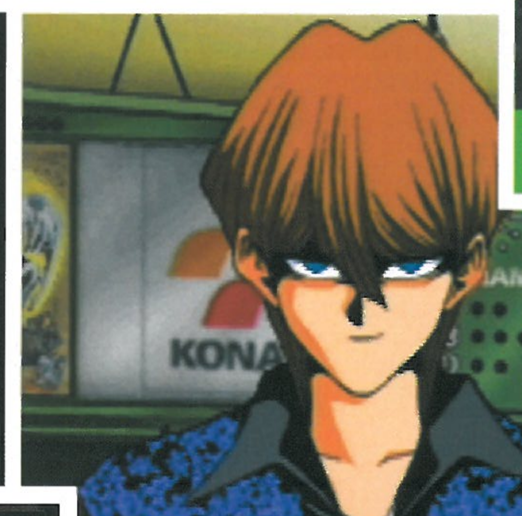












Poco a poco: a medida que la historia avanza, llegarás al presente



El Cairo: escenario de tus aventuras con las cartas





YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES

Ya te lo dijimos el mes pasado: ¡Un juego de cartas que no acaba en –món!

DATOS



DISPONIBLE **MARZO**
PRECIO **N/D**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
DESARROLLADOR **KONAMI**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **N/D**
JUGADORESDE **UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

DIGIMON DIGITAL MONSTERS: DIGITAL BATTLE
***PSMag 67*, 7/10**
Supieron plantar cara a los Pokémon –¡y cómo!– y aquí los tienes en formato naipe... Pasarás un buen rato



El último fenómeno en combates de cartas se llama Yu-Gi-Oh! y deriva de un cómic muy famoso en Japón, obra de Kazuki Takahashi, que apareció por primera vez en 1996, en las páginas de la revista *Shonen Jump*, el manga más importante del país del sol naciente. El cómic relata las aventuras de Yugi y sus amigos, Joey, Tristan y Tea, y su afición por los Duel Monsters, un juego de cartas en el que cada uno enfrenta a sus criaturas. Pero este juego, que a primera vista parece muy inocente, tiene tras de sí una historia que Yugi y sus amigos desconocen y que les va a embarcar rumbo a la aventura. Cuenta la leyenda que, hace 5.000 años, los faraones del antiguo Egipto jugaban a una versión de Duel Monsters. Gracias a la magia, en lugar de cartas, el juego contaba con monstruos de verdad... ¡y hechizos de verdad! Pero la cosa se desbordó y los monstruos, fuera de control, estuvieron a punto de destruir el mundo si no hubiera sido por un valiente faraón, que les venció con la ayuda de siete tótems mágicos.

Pero volvamos al presente, con Yugi, que un buen día recibe un regalo de su abuelo. Se trata de un puzzle del antiguo Egipto que el anciano nunca ha podido terminar. Yugi, que es un chaval muy listo, completa el puzzle y adquiere, entonces, poderes mágicos, que dan lugar a su alter ego mágico: Yami Yugi. Justo después, el creador del juego de los Duel Monsters, Maximilian Pegasus, secuestra al abuelo de Yugi... ¡y ya se ha liado una buena! Para poder rescatar al anciano Yugi debe tomar parte en una competición de Duel Monsters que organiza Pegasus. Sólo si se proclama vencedor podrá salvar a su querido abuelito. Así que Yugi y sus amigos se ven metidos en una aventura de proporciones históricas, con monstruos y combates reales. Aprovechando sus habilidades con el juego de cartas, nues-

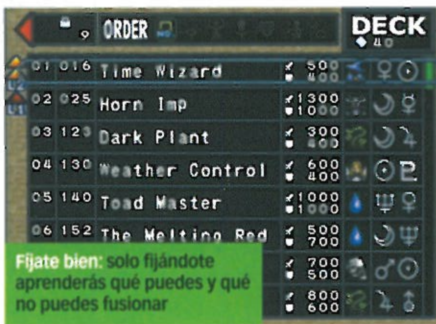


Las cartas sobre la mesa: la carta que juegues será crucial

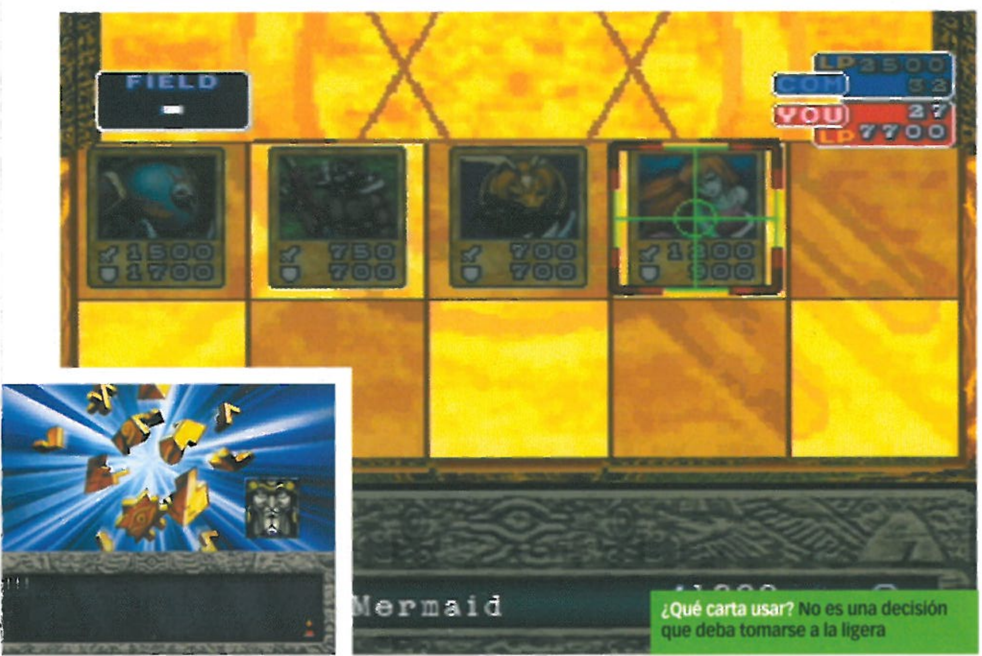




Con tanto pétalo parece inofensivo, pero cualquiera se atreve con él



Fíjate bien: solo fijándote aprenderás qué puedes y qué no puedes fusionar



¿Qué carta usar? No es una decisión que deba tomarse a la ligera



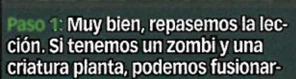
¿Y esto? Un árbol-serpiente, ¡como si no hubieras visto ninguno!



Fusiona que algo queda

Las cartas con las que empiezas el juego no te servirán de mucho cuando Yu-Gi-Oh! se ponga serio. La fusión se convertirá en algo esencial para pasar a ser un maestro de este juego. Por eso, volvemos a ahondar en sus secretos.





Paso 1: Muy bien, repasemos la lección. Si tenemos un zombi y una criatura planta, podemos fusionar-



Paso 2: Para combinarlas, se ponen una delante de la otra y empiezan a girar



Paso 3: Ya está... Veamos qué engendro hemos creado con tan monstruosa combinación



Paso 4: El resultado es un zombi planta que, muchos concursos de belleza no ganará, pero pinta fiero y





tros amigos deben emplear las criaturas del pasado para salvar el futuro.

Y aquí, claro está, es donde entras tú. Se trata, primero, de que colecciones cartas, y después, de que te enfrentes a tus contrincantes para ganarles cartas a ellos y hacer que tu colección aumente. Cada uno de los monstruos que aparecen en las cartas pertenecen a un género: guerreros, criaturas de agua, hadas, criaturas de fuego... etc. Hay muchísimas categorías y cada una de ellas tiene alguna que otra ventaja sobre las demás. Además, cada criatura cuenta con un coeficiente de ataque y otro de defensa bastante significativos. ¿Que a qué nos referimos? Pues imagina una criatura con una cifra de ataque de 400 atacando a otra con un coeficiente de 300. No cuesta mucho adivinar quién ganará, ¿no? Hasta aquí parece sencillo, pero no lo es. La cosa se complica cuando descubres que puedes fusionar a tus criaturas. Esto significa que puedes tomar dos cartas de tus criaturas y combinarlas para crear una nueva criatura con mucho más poder. Una vez ha entrado en juego, puede a su vez fusionarse con otras cartas para crear una criatura *muchíiiiiísimo* más poderosa. Las fusiones, como ves, son vitales. No pretendas jugar a este juego si no te atreves con ellas, más que nada porque, después de los primeros combates, el jugador controlado por la máquina empieza a fusionar a sus bestias sin ningún tipo de reparo.

Ya sabes, te toca aprender qué criaturas puedes fusionar y cómo debes hacerlo... pero aquí la cosa se complica más, porque no tienes manera de saber qué criaturas son compatibles para fusionar. El manual no te ayuda, ya que no describe con







Los personajes



***Yu-Gi-Oh!* será un juego de cartas, pero el reparto de los personajes que aparecen durante el juego merece ser comentado... Entre tanto monstruo y tanto bicho raro, también hay personajes humanos ¿Quién es quién?.**

YUGI
Yugi parece un chico tímido, pero esa timidez oculta los impresionantes poderes mágicos de su alter ego, Yami Yugi. Sólo cuando acumule la suficiente experiencia con sus habilidades mágicas se manifestarán en todo su apogeo los poderes del puzzle...



YAMI YUGI
Cuando Yugi abre la caja del puzzle, la energía mágica le invade y entonces aparece Yami Yugi, su alter ego, un maestro de los combates de cartas



MAXIMILLION PEGASUS
Tras una apariencia civilizada, este hombre oculta un gran secreto. Su ojo izquierdo ha sido sustituido por un extraño y antiguo artefacto egipcio llamado El ojo del milenio, provisto de poderes mágicos. Es el creador del juego de cartas, para el cual se inspiró en un antiguo pasatiempo egipcio

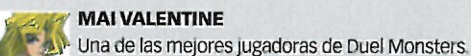


JOEY
Antes era un chico de la calle, pero ahora Joey es uno de los mejores amigos de Yugi. Su pasado callejero le hace un poco imprevisible a veces, pero haría cualquier cosa por sus amigos



TÉA
Esta ex-*cheerleader* tiene la cabeza mejor amueblada del grupo. Sensata y generosa, es la primera en ofrecer ayuda cuando alguien la necesita. Su valor es un ejemplo para el grupo, al que a menudo ha sacado de más de un lío

TRISTÁN
Su relación con Joey es un poco tirante, pero cuando se lo proponen, saben llevarse bien. A pesar de su aspecto algo «chulín», Tristán se asusta fácilmente, pero nadie puede cuestionar su lealtad



MAI VALENTINE
Una de las mejores jugadoras de Duel Monsters. Ha amasado una gran fortuna jugando siempre a un nivel muy, muy alto. Atractiva y decidida, esta chica es bastante materialista y su arrogancia resulta su mayor punto débil

SETO KAIBA
Kaiba es presidente de KaibaCorp, pero dedica la mayor parte de su tiempo a mejorar sus habilidades con los Duel Monsters. Envidioso como es, recela del éxito de Yugi en la competición y de sus extraordinarias habilidades. Una joya, aunque al menos, parece honesto, ya que no aprovecha sus contactos profesionales para ganar

MOKUBA KAIBA
La hermana pequeña de Mokuba. Lo idolatra. Para ella, su hermano mayor lo es todo. Sus padres murieron en un accidente cuando ellos eran muy pequeños, de ahí que la relación entre ambos sea tan especial. Tan especial, que Mokuba está siempre lista para defender a su hermano, aunque sea la pequeña

EL ABUELO
Incansable viajero, ha recorrido medio mundo y ahora es dueño de una tienda dedicada a los juegos. Es un personaje clave para Yugi, puesto que es quién le enseña a creer en «el corazón de las cartas»

detalle cómo fusionar a tus «mascotitas», con lo que te tocará aprender a base de probar y probar... y equivocarte, claro. Pero incluso cuando ya controles un poco el tema, andarás algo despistadillo, porque con tantas criaturas es difícil saber cuáles son combinables de una manera efectiva... ¡si sólo al empezar ya tienes 40 cartas! Eso ya sugiere una cifra combinatoria total bastante elevada... (¿cómo llevas las *mates*?). Pues nada, como dice la abuela del redactor jefe, en la vida se aprende de los errores, ¿cierto? Pues nada, en *Yu-Gi-Oh!* también. Puede que al principio te resulte un poco frustrante, sobre todo si tu oponente tiene un par de monstruos fusionados que machacan sin piedad a tus pobres «mascotitas». Ten a mano un pedazo de papel y algo para escribir para ir anotando los ingredientes necesarios para futuras fusiones exitosas. Otra opción es darse una vuelta por internet, a ver si existe alguna página –que seguro que las hay– donde los internautas compartan los secretos de sus fusiones. Pero, ¡espera! Todavía hay otra manera de conseguir criaturas en *Yu-Gi-Oh!*. En las cartas encontrarás un código de ocho dígitos. Este código puede introducirse en la pantalla de contraseñas para desbloquear en el juego la criatura correspondiente. ¿Suena bien, eh? Lo que no suena tan bien es que después de desbloquearla tendrás que comprarla y estas criaturas cuestan bastantes créditos... y si te paras a pensar, ganar un combate te reporta sólo cinco, te das cuenta del tiempo que tendrás que invertir en el juego para acumular créditos y poder comprarte un monstruo. Pero bueno, a la media hora de estar jugando las cosas empiezan a ponerse muy interesantes, ya habrás ganado algunas cartas, practicado algunas fusiones y habrás entrado a tomar parte en algún campeonato... y las horas se te escurrirán que ni te darás cuenta. No te olvides de comer, ¿vale?

PUEDES...



EXAMINAR A TUS BICHOS
En la sección de la biblioteca podrás ver las cartas que has conseguido. También obtendrás una interesante visión tridimensional de la criatura de la carta que elijas. Pero bueno, una vez pasada la novedad, ya no la visitarás tan a menudo.

VEREDICTO



GRÁFICOS 7
Sencillos, pero las cartas son preciosas

JUGABILIDAD 8
Genial y frustrante, según el momento... y la experiencia

ADICTIVIDAD 9
Puede «engancharte» meses y meses

CONCLUSIÓN
Complejo pero divertido. Genial si juegas con un amigo



TODAS LAS MELODÍAS, TODOS LOS LOGOS



¡¡ El primer catálogo completo !!

¡ La melodía del mes !
DOS HOMBRES
Ref 0447440

MELODIAS

NOVEDADES

Digale	0447451	Feel it boy	0447461	Like a virgin	0447471
Amistad	0447452	Girl Talk	0447462	Love to see you cry	0447472
La fuerza de la vida	0447453	Lose yourself	0447463	One sign	0447473
Morenita	0447454	Sex	0447464	Shined on me	0447474
Color Esperanza	0447455	Stole	0447465	Stop It (I like it)	0447475
Mola Mazo	0447456	Work It	0447466	The tide is high	0447476
Mienteme	0447457	Through the rain	0447467	Whatchulookinat	0447477
Bonnie and Clyde	0447458	Jenny from the block	0447468	When you look at me	0447478
Come into my world	0447459	Just a little	0447469	When you think about me	0447479
Feel	0447460	Kiss Kiss	0447470	You didn't expect that	0447480

TOP 10

Chihuahua	0447441
Aserejé	0447442
Désenchantée	0447443
Lloraré las penas	0447444
Himno Real Madrid	0447445
Jingle bellov	0447446
Misión Imposible	0447447
HappyXmas	0447448
Los Simpsons	0447449
El exorcista	0447450

¡¡ ESTAN TODOS AQUI !!

CANCIONES ESPAÑOLAS

Chihuahua	0447481	No me pidas mas amor	0447497	Las chicas malas	0447513	La taberna del buda 2	0447529
Aserejé	0447482	Tu piel	0447498	Dile que la quiero	0447514	Diez años	0447530
Lloraré las penas	0447483	La taberna del buda 1	0447499	Lucia	0447515	Y yo sigo aquí	0447531
Torero	0447484	Atrevetè	0447500	Toma Vitamina	0447516	Yo quiero bailar	0447532
Ave María	0447485	Corazón Latino	0447501	La magia del corazón	0447517	El Humahuaqueño	0447533
Morenita	0447486	Que Bueno que estoy	0447502	Morena Mía	0447518	Me ponge colorada	0447534
A dios le pido	0447487	Corazón Partido	0447503	Nina dulce Nina	0447519	La flaca	0447535
Vino Tinto	0447488	Te dejo Madrid	0447504	Elías	0447520	Prohibida	0447536
Que el ritmo no pare	0447489	Te quiero mas	0447505	Carolina	0447521	Te quiero comer la boca	0447537
Baila (Sexy Thing)	0447490	Spanish rap	0447506	Vas a volverme loca	0447522	Que si que no	0447538
Dos hombres	0447491	Vivir sin aire	0447507	Mi música es tu voz	0447523	Soledad	0447539
Que la detengan	0447492	Si tu te vas	0447508	Me gustas tú	0447524	Ven a pervertirme	0447540
Sarandonga	0447493	La fuerza de la vida	0447509	Baila Baila Conmigo	0447525	Vivir es un carnaval	0447541
Soy yo	0447494	Digale	0447510	Europe's living	0447526	Super Sexy Girl	0447542
Samba adagio	0447495	Angel de Amor	0447511	Vamos la selecciónv	0447527	Muevete	0447543
La dueña de mis ojos	0447496	Amistad	0447512	Nada de na	0447528	Ay Corazon	0447544

RAP, R&B

Ain't it funny	0447545	Dilemma	0447557	Is this love	0447569	Redemption	0447581
Always on time	0447546	Fallin'	0447558	IV my people	0447570	Rock superstar	0447582
Angel	0447547	Family Affair	0447559	Jenny from the block	0447571	Say goodbye Hollywood	0447583
Area Codes	0447548	Fiesta	0447560	Let me blow your mind	0447572	Survivor	0447584
Bad intentions	0447549	Forgot about dre	0447561	Livin' it up	0447573	That's my name	0447585
Because I got high	0447550	Full Moon	0447562	Miss California	0447574	The next episode	0447586
Black Suits Comin'	0447551	Gangsta love	0447563	Mr International 1	0447575	The World's greatest	0447587
Case of the Ex	0447552	Got what you need	0447564	No more drama	0447576	Things I've seen	0447588
Cleaning out my closet	0447553	Guilty conscience	0447565	Nothing but a G thang	0447577	U got it bad	0447589
Cover up 1	0447554	Hard knock life	0447566	Nuff respect	0447578	Under the influence	0447590
Dance for me	0447555	I need a girl	0447567	One minute man	0447579	What about us	0447591
Dealer	0447556	I'm real	0447568	Oops (oh my) 1	0447580	You don't have to call	0447592

- **Por teléfono al 906 033 070***
- **Por SMS al 7077****

- Envía tu código al 7077** para recibir la melodía o el logo en tu móvil;
- Para regalarlo a otro móvil, enviar el código seguido del número de móvil por SMS al 7077**, *(Ej. Para la melodía Aserejé: 0218479 612345678).*

CINE / TV

Misión Imposible	0447593	Rocky III	0447604	Benny Hill	0447615	Los Angeles de Charlie	0447626
El exorcista	0447594	El coche fantástico	0447605	Halloween	0447616	Dawson creek	0447627
Matrix	0447595	Flashdance	0447606	Superman	0447617	Miami vice	0447628
El equipo A	0447596	Pretty Woman	0447607	Indiana Jones	0447618	Fame	0447629
Titanic	0447597	Full Monty	0447608	Buffy	0447619	Bonanza	0447630
Braveheart	0447598	El padrino	0447609	Grease	0447620	Emergency	0447631
Friends	0447599	La Familia Adams	0447610	La naranja mecánica	0447621	Sex and the city	0447632
Superdetective en	0447600	Amelie	0447611	Verano azul	0447622	Power Rangers	0447633
Pulp fiction	0447601	Austin Powers	0447612	ET	0447623	Betty la fea	0447634
James Bond	0447602	Cazafantasmas	0447613	Alien	0447624	Mary Poppins	0447635
El bueno el feo y el malo	0447603	Expedientes X	0447614	Regreso al futuro	0447625	Mac Gyver	0447636

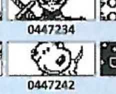


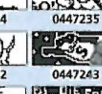
LOGOS

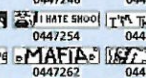
TOP 10

0447222	0447223	0447224	0447225	0447226
0447227	0447228	0447229	0447230	0447231

NOVEDADES



0447232	0447233	0447234	0447235	0447236	0447237	0447238	0447239
0447240	0447241	0447242	0447243	0447244	0447245	0447246	0447247
0447248	0447249	0447250	0447251	0447252	0447253	0447254	0447255
0447256	0447257	0447258	0447259	0447260	0447261	0447262	0447263
0447264	0447265	0447266	0447267	0447268	0447269	0447270	0447271

0447272	0447273	0447274	0447275	0447276	0447277	0447278	0447279
0447280	0447281	0447282	0447283	0447284	0447285	0447286	0447287
0447288	0447289	0447290	0447291	0447292	0447293	0447294	0447295
0447296	0447297	0447298	0447299	0447300	0447301	0447302	0447303
0447304	0447305	0447306	0447307	0447308	0447309	0447310	0447311
0447312	0447313	0447314	0447315	0447316	0447317	0447318	0447319
0447320	0447321	0447322	0447323	0447324	0447325	0447326	0447327
0447328	0447329	0447330	0447331	0447332	0447333	0447334	0447335
0447336	0447337	0447338	0447339	0447340	0447341	0447342	0447343
0447344	0447345	0447346	0447347	0447348	0447349	0447350	0447351

0447352	0447353	0447354	0447355	0447356	0447357	0447358	0447359
0447360	0447361	0447362	0447363	0447364	0447365	0447366	0447367
0447368	0447369	0447370	0447371	0447372	0447373	0447374	0447375
0447376	0447377	0447378	0447379	0447380	0447381	0447382	0447383
0447384	0447385	0447386	0447387	0447388	0447389	0447390	0447391
0447392	0447393	0447394	0447395	0447396	0447397	0447398	0447399
0447400	0447401	0447402	0447403	0447404	0447405	0447406	0447407
0447408	0447409	0447410	0447411	0447412	0447413	0447414	0447415
0447416	0447417	0447418	0447419	0447420	0447421	0447422	0447423
0447424	0447425	0447426	0447427	0447428	0447429	0447430	0447431
0447432	0447433	0447434	0447435	0447436	0447437	0447438	0447439



*1,09€/min ; ** 0,9€/SMS+IVA ; Melodías, Logos = 1,8€+IVA. La instalación de Logos y salvapantallas solo es posible para móviles Nokia. La instalación de melodías solo es posible en móviles Nokia, Sendo, Trium, Motorola y Samsung adaptados. Servicios ofrecidos por KIWEE Apartado de correos 14467 Madrid. Al utilizar nuestros servicios, el número de su teléfonomóvil quedará grabado en nuestra base de datos. Dispone usted, conforme a la legislación vigente, al derecho de acceso, rectificación y cancelación de sus datos, bajo simple demanda a la dirección anteriormente citada. Al hacer uso de este servicio, autoriza usted a la sociedad K-Mobile, a usar y facilitar sus datos a sus empresas asociadas. Puede solicitar las condiciones integrales de los servicios, a la dirección anteriormente citada. La totalidad de las marcas están registradas por sus respectivos propietarios. **Juego SMS**, extracto del reglemento : Juego de habilidad válido del 02/02/2003 al 03/03/2003 (primera sesión) y del 03/03/2003 al 31/03/2003 (segunda sesión) organizado por la empresa K-MOBILE SA BP 300 75464 Paris Cedex FRANCIA. Este juego esta reservado a mayores de edad. El ganador de cada sesion sera el jugador que haya acumulado más puntos contestando correctamente a preguntas de multiple elección enviadas por SMS. El juego permite ganar 2 premios (uno por cada sesión) segun el premio elegido por el jugador : una playstation 2 (valor comercial : 259 €) o un movil Nokia 8310 (valor : 355 €) o 2 camisetas del Real Madrid (valor : 120 €) o un lector DVD (valor : 199 €). El reglamento completo esta depositado ante notario en la consultoria Venezia, Laval-Liau, notarios en la avenida Charles de Gaules 130, 92000 Neuilly sur Seine- Francia. Participando a este juego se autoriza recibir sms a su móvil.

LOS MÁS ESPERADOS

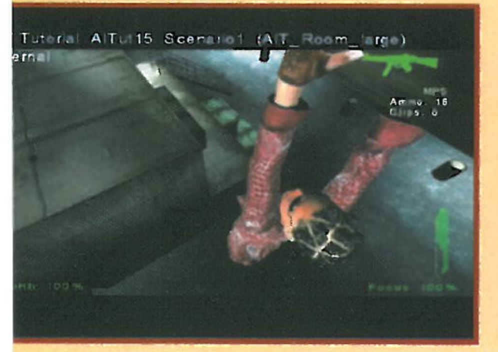
Ahora que 2002 ya es cosa del pasado, seguro que hace tiempo que te preguntas qué es lo que nos deparará 2003. ¿Cuáles son los juegos más esperados? En la redacción decidimos dar rienda suelta al *brainstorming* y, después de convencer al primo del redactor jefe de que con aquello no nos referíamos a un combo de *Virtua Fighter 4*, elaboramos la lista que tienes a continuación: una selección de los juegos cuyo lanzamiento nos quita el sueño.

ENTER THE MATRIX

Lanzamiento previsto: Junio 2003 **Distribuirá:** Infogrames

Sinopsis: Aunque no podrás jugar como Neo o Trinity, *Enter the Matrix* promete ser un título de lo más dinámico con una intrépida mezcla de ingredientes de todos los géneros: un poco de lucha, una pizca de rol, dos cucharadas de *shooter*, un kilo de conducción... Añade a todo esto unos efectos especiales que prometen quedar a la altura de los de la película, y la atmósfera *Matrix*, y a ver quién es el guapo que aguanta pacientemente (y con uñas) hasta primavera.

Punto Fuerte: El desarrollo de *Enter the Matrix* ha corrido paralelo a la primera secuela de la película y, la verdad, es que la colaboración entre el equipo *videojueguil* y el cinematográfico, Shiny Entertainment y Larry y Andy Wachowski, ha sido intensa. Los hermanos Wachowski son los responsables del guión del videojuego, que no será una versión poligonal de la *peli*. La idea es que redefina la imagen de los videojuegos. «Más que una licencia, esto es una alianza artística», declararon los Wachowski a la revista *Game Informer*.







SPLINTER CELL

Lanzamiento previsto: Primavera 2003 **Distribuirá:** Ubi Soft

Sinopsis: Tú serás Sam Fisher, un intrépido agente secreto entrenado para las más complicadas situaciones. Con el apoyo de la tecnología más sofisticada (cámaras CTV, visión infrarroja, ordenadores...), nuestro héroe (o sea, tú) tendrá que apañárselas como pueda para resolver las más intrincadas y largas misiones. Los enemigos, con una IA de lo más refinada, no se lo van a poner nada fácil.

Punto fuerte: Los libros de Tom Clancy han dado origen a más de un título consolero –ahí están *Rainbow Six* o *Ghost Recon*– y siempre son garantía de misterio, acción y entretenimiento. El sigilo es, en los juegos de acción, el ingrediente preferido de la mayoría de *jugones*, por delante de las armas. Un apartado gráfico de impresión, una banda sonora imponente y la última tecnología a tu alcance, completan un *pack* de apetitosas características



XIII

Lanzamiento previsto: Finales 2003 **Distribuirá:** Ubi Soft

Sinopsis: *XIII* es un *shooter* sigiloso en primera persona con gráficos *cel-shaded*. El juego está inspirado en el cómic francés del mismo título, con guión de Jean Van Hamme y dibujos de William Vance. En él, el protagonista se despierta en una playa con una herida en la cabeza, un tatuaje que reza «XIII» en el hombro y una llave de una caja de seguridad de un banco. Durante los 13 (...las casualidades no existen, recuérdalo) capítulos del cómic, el protagonista descubrirá su identidad, quién hay detrás de la misteriosa organización «Los 20» y una trama para asesinar al presidente de los Estados Unidos.

Punto fuerte: Por fin un juego de acción en *cel-shading*, ideal para reproducir la esencia «comiquera» del título. De hecho, los desarrolladores de Ubi Soft en Francia están haciendo todo lo que están en su mano para mantenerse lo más fieles posibles al cómic; fíjate que hasta definen el juego como «Novela gráfica interactiva». Sólo hay que ver el apartado gráfico, en el que todo parece perfilado con tinta; las onomatopeyas, que aparecen escritas en pantalla y la atmósfera del juego en general.
¡Ah! Y se dice por ahí que va a tener un multijugador de órdago...







SILENT HILL 3

Lanzamiento previsto: Finales 2003 **Distribuirá:** Konami

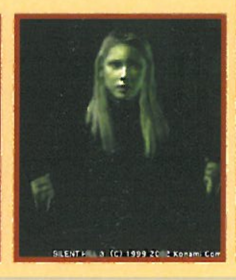
Sinopsis: Heather Morris, una adolescente de lo más normal y corriente, a la que le gusta pasar las tardes con sus amigas paseando por el centro comercial, verá como su vida da un giro inesperado. El centro comercial que tanto le gusta se verá infestado de terribles monstruos y repugnantes no-muertos. Armada con los objetos que encuentre repartidos por la ciudad, la joven deberá enfrentarse a sus miedos, descubrir los misterios que entraña la ciudad y acabar con los monstruos... sin olvidarse de sobrevivir.

Punto fuerte: Una banda sonora compuesta por Akira Yamaoka, *producer* del juego que, además de los temas instrumentales, contará con cuatro exclusivos temas cantados. Es de suponer que la banda sonora contribuirá mayormente a la sobrecogedora experiencia que es jugar a cualquier *Silent Hill*, como ya nos ha venido acostumbrando Konami en pasadas entregas.









SOUL CALIBUR 2



Lanzamiento previsto: 2003 **Distribuirá:** Electronic Arts

Sinopsis: Ya han pasado cuatro años desde aquel primer *Soul Calibur* que tanto éxito cosechó, considerado uno de los mejores juegos de lucha que han existido jamás. Esta nueva entrega, que promete ser el no va más, incluirá nuevos personajes, entre los que destaca el protagonista, Necrid, creado especialmente para la version consolera por el famoso dibujante de cómics Todd McFarlane. La habilidad de Necrid con la espada y su aspecto intimidante van a hacer de él un personaje de lo más carismático.

Punto fuerte: La version para PS2 contará con Heihachi Mishima, uno de los personajes principales de Tekken. Un cameo de lujo... ¿o será algo más que un cameo? Ya lo verás...





VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION



Lanzamiento: Finales 2003 **Distribuirá:** Sony

Sinopsis: La saga de las sagas de los *beat'em up* va a seguir repartiendo leña. En *PSMag* nos preguntamos hasta dónde pueden llegar, después de aquel 10/10 en *PSMag* 65 y del apabullante éxito que cosechó en Japón, dónde los *jugones* enloquecieron con él. Nuevos combates que pondrán a prueba la agilidad de tus tarsos, metatarsos y cada pequeño huesito, tendón o lo que sea que forme parte de la articulación de tus manos. Si eres de los que necesitan ver para creer, pásate por www.playstation.com y podrás echar un vistazo al tráiler de *Evolution*.

Punto Fuerte: Dos nuevos personajes, un motor de lucha perfeccionado, etapas retocadas, nuevas modalidades de lucha... Un montón de elementos interesantes que te mantenedrán entretenido y con los deditos entrenados hasta que llegue *Virtua Fighter 5*.









Clasificados

LA GUÍA DE LOS MEJORES JUEGOS DE PLAYSTATION

SYPHON FILTER 2: CONSPIRACIÓN MORTAL

Acción en tercera persona, sigilo embutido en explosiones, pólvora, armas...

DATOS



PRECIO **22,94 €**

DISTRIBUIDOR **SONY**

DESARROLLADOR **989 STUDIOS**

WEB **WWW.PLAYSTATION.ES**

NÚMERO DE BALAS DISPARADAS **EN CADA PARTIDA UN MONTÓN... PERO UN MONTÓN DE VERDAD**

NOSOTROS DIJIMOS...

SYPHON FILTER 2
PSMag40, 10/10
El sigilo se ha incrementado en esta segunda parte hasta hacer que *MGS* parezca una fiesta con la música a tope

Esta claro que *Metal Gear Solid* fue un bombazo para PSone. Pero no fue el único juego en mezclar acción y sigilo de manera soberbia. Un tal Gabe Logan también hizo de las suyas entre los circuitos de la pequeña de Sony. Para muchos, la serie de *Syphon Fitler* es aún mejor que los títulos de Solid Snake, pero para eso hay la variedad, para que todos quedemos contentos.

La primera parte de *Syphon* era un juego fantástico, pero, su secuela lo superó en todo. La suavidad de la animación de los personajes, el realismo de los movimientos, la avanzada IA de los malos, la variedad de armas, las misiones nocturnas, el magnífico Taser, el modo francotirador con rayos infrarrojos... Todo, absolutamente todo era mejor aún de lo que ya habíamos experimentado con la primera entrega. Los chicos de 989 Studios nos regalaron una joya y nosotros supimos apreciarla, por eso le pusimos un 10/10 en nuestra revista. Podríamos pasarnos horas y horas hablando del señor Logan, pero sólo vamos a decirte una cosa más. Empiezas el juego saltando desde un paracaídas, cuando tocas el suelo, empieza la acción... y no se acaba nunca, hasta que apagas la consola o terminas el juego. Si de verdad los tiros y el sigilo son lo tuyo, *Syphon Filter 2* es un título que deberías buscar donde sea.



Explosivo. Sí, el sigilo forma parte de esta aventura, pero la acción también



Corre como el diablo. Casi siempre andarás con prisas en *Syphon Filter 2*



Los años no perdonan. Aunque ahora los gráficos nos parecen pobres, cuando salió el juego (allá por el año 2000), fue todo un bombazo visual

Lo mejorcito Acabar con alguien al estilo Logan

Sigilo



Sí, lo sabemos, es muy divertido entrar en un sitio disparando a todo el mundo, pero aún es más divertido cargarte a los malos sin que éstos sepan siquiera de dónde vienen los tiros.

A lo bestia



Si pasas totalmente del silencio y crees que lo tuyo es el ruido y los fuegos artificiales, Gabe Logan cuenta con un buen arsenal para tu goce y disfrute. Pero ojo con la artillería pesada o puedes chamuscarte.

Con un cuchillo



A veces tampoco hace falta tanta pólvora para abrirte camino entre los cuarteles de los malos. Un trozo de madera pegado a una hoja bien afilada puede servirte de mucho

Taser

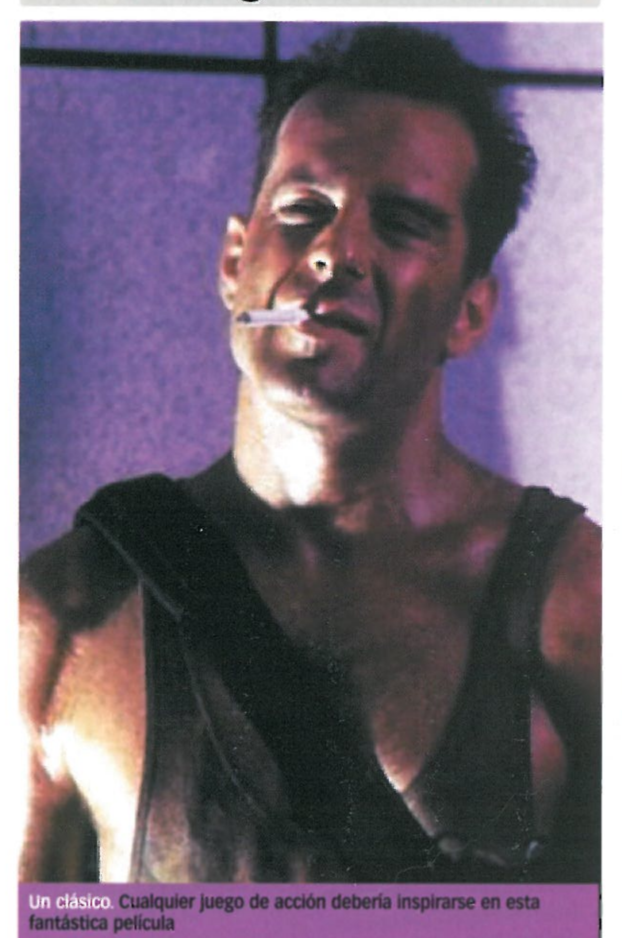


Es sin duda una de las armas más divertidas de todo el arsenal que lleva encima Logan. Dispara un dardo que se clava en el enemigo de turno y le suelta una descarga eléctrica que lo deja tonto.

Ingredientes vitales

¿Cuántas veces hay que ver *La Jungla de Cristal* y la última del señor Bond para hacer un juego como *Syphon Filter*?

La Jungla de Cristal



Un clásico. Cualquier juego de acción debería inspirarse en esta fantástica película

Una de las mejores películas de acción que se hayan hecho nunca. El director John McTiernan dirigió magistralmente este largometraje protagonizado por un policía (Bruce Willis) que se ve envuelto en unos acontecimientos explosivos en un rascacielos de Los Angeles. Fue imitada y copiada hasta la saciedad

Metal Gear Solid



¿Alguien no le conoce? Solid Snake es de esos tipos que no necesitan ningún tipo de presentación...

La influencia ejercida por el juego de Hideo Kojima sobre Syphon Filter es más que evidente. Pero lejos de ser una copia barata, Syphon supo tomar prestado lo mejor del título de Konami y añadirle algunos toques la mar de originales. ¿Cuál es mejor? Los dos son grandísimos juegos.

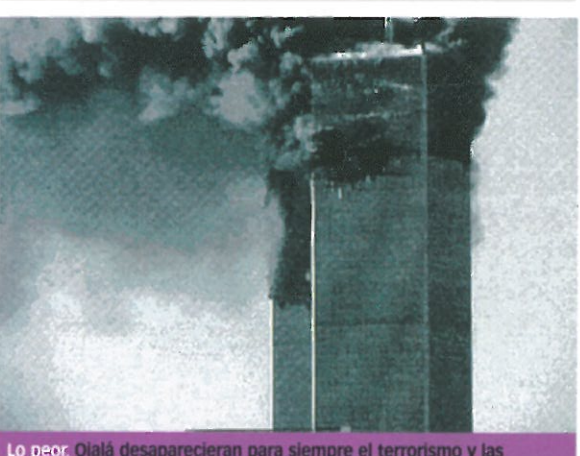
James Bond



¡Qué suerte! Conduce los mejores coches, dispara con armas, viaja por el mundo y se liga a las chicas más guapas...¡Qué envidia!

Está claro que si hablamos de sigilo y acción, también tiene que salir por algún sitio el espía más famoso del mundo, el guaperas y ligón que nunca se despeina, James Bond. Al servicio de su majestad, este señorito inglés ha divertido a espectadores de todo el mundo durante muchos, muchos años. Por cierto, no os perdáis su último film: *Muere otro día.*

Terrorismo



Lo peor. Ojalá desaparecieran para siempre el terrorismo y las guerras de verdad y todo se quedara en los videojuegos...

Por desgracia, los acontecimientos que tienen lugar en un juego, pasan también en la realidad y, en la mayoría de los casos, la realidad supera de largo a la ficción. El terrorismo mundial es uno de los peores males de nuestro planeta. ¿No sería mejor que los líderes mundiales se pelearan echándose unas partidas al Tekken en lugar de utilizar misiles de verdad?

RINCÓN DE TRUCOS

Antes de enfrentarte a un juegazo de la talla de *Syphon Filter 2*, quizás te apetezca conocer algunas trampas que puedes llevar a cabo...

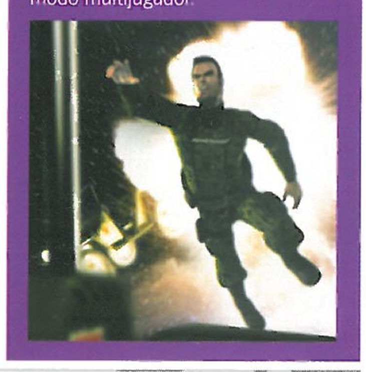
Super Agent mode
Haz pausa en el juego, selecciona la opción de armas, después mantén pulsado L2 + SELECT + ◎ + △ + ⊗ (simultáneamente). Si has introducido el código correctamente, escucharás un sonido. Después ve a la pantalla de opciones y selecciona Trucos. El modo super agente hace que los enemigos sean más débiles, con lo que es más fácil acabar con ellos.

Modo Experto
En la pantalla de títulos, ilumina la opción de un jugador y después pulsa _ + L1 + R2 + SELECT + ◎ + △ y pulsa ⊗.

Seleccionar nivel
Completa el juego en el modo de dificultad normal y desbloquearás la opción de seleccionar el nivel.

Nivel multijugador de las Cuevas
Encuentra los prismáticos en el nivel de Colorado Interstate 70. Los podrás localizar detrás de la primera puerta cerrada a la izquierda que te encuentres. Pulsa △ para abrir la puerta. Con este podrás acceder a un pasadizo. Ve a la izquierda, abre otra puerta y entra en la habitación. La caja que contiene los prismáticos está en esta habitación.

Nivel multijugador D.C. City Park
Encuentra la sucia lavandería en el nivel del Distrito de Nueva York en una de las lavadoras del primer edificio de francotirador del nivel. Este edificio es el que se parece al del nivel de los suburbios en el modo multijugador.



LOS TOPS
SIGILO

Los analistas de *PSMag* son varios y, claro, cada uno tiene sus preferencias. En la variedad está el gusto, dijo alquien. Pues eso, viva la variedad. Hemos propuesto a nuestros expertos que suelten un momentito el dual shock, den rienda suelta a sus preferencias y que nos elaboren dos tops temáticos. Nosotros les propondremos una categoría y ellos pondrán a funcionar su materia gris para darnos, mes a mes, una lista con los tres mejores y los tres peores de cada apartado.



LA ARDILLA SIGILOSA

TOP GUAYS

1. *Metal Gear Solid* (PSone)
Si tenemos que hablar de sigilo, tenemos que hablar de Solid Snake. Es el rey, el no va más, el amo y señor de este tipo de juegos. El *Metal* para PSone fue la culminación de los juegos en la pequeña de Sony. Todo era fantástico en este increíble juego de Konami.

2. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (PS2)
Quizás la historia de *Solid 2* no convenció tanto como la de su predecesor en PSone, pero a nivel técnico, dejó al resto de juegos que había en el mercado en ese momento a la altura del betún. Aunque todavía no sé si perdonar a Kojima el hacerme jugar casi todo el juego con ese condenado Raiden.

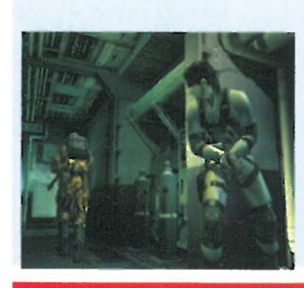
3. *Metal Gear Solid 2: Substance* (PS2)
No será muy diferente al original, pero, solo pensar que podré jugar con Solid Snake todas las fases que tuve que superar con el afeminado de Raiden, se me hace la boca agua. ¡¡¡Incluso podré controlar al Ninja!!! ¡¡Bien!! ¡¡Viva Solid!! ¡¡Viva el Ninja!! ¡¡Viva Grey Fox...!! Un momento, ese murió en el primer *Metal*... ¿verdad?

TOP PILTRAFAS

1. *La Sombra del Zorro* (PSone)
El juego no estaba mal, parecía simpático, pero intentar emular a Solid Snake sin ni siquiera un mísero rifle de francotirador es un insulto para la inteligencia de cualquiera. ¿Y una pistola con silenciador? ¿Ni eso siquiera? Ufff... ¿Será que estamos mal acostumbrados?

2. *The Getaway* (PS2)
No me malinterpretéis, creo que *The Getaway* es un gran juego, muy bueno... Pero tiene un sistema de cámara y un control un tanto peculiares, con lo que abordar las situaciones peliagudas utilizando el sigilo es todo un calvario para cualquier jugador. No sirve para nada. Así que mejor olvídate y dispara a todo *quisqui*

3. *Devil May Cry* (PS2)
He intentado acabar con el primer enemigo final (el maldito escorpión de las narices) de todas las formas posibles y no ha habido suerte. Me niego a pensar que el problema soy yo. Así que sólo me queda una opción: el sigilo... Si no consigo aniquilarlo, dejo de jugar a la play...durante una hora...



ARRAKATANGA

TOP GUAYS

1. *Tenchu* (PSone)
Uno de los juegos más auténticos de PSone. Visualmente pobre, demostró que no hacía falta esperar a Spiderman para pasárselo pipa saltando de tejado en tejado y buscando el momento adecuado para atacar por la espalda.

2. *Syphon Filter 2* (PSone)
El 2, porque ya puse el 1 en alguna ocasión y me reservo el 3 para aprovechar en futuros Tops. Imprescindible a todas luces, las secuencias de sigilo enganchan tanto o más que las de acción y son una buena muestra de la versatilidad de su sistema de control. Ostras, qué frase más cursi. ¡Es una pasada!

3. *Sly Raccoon* (PS2)
Una grata sorpresa, el mejor plataformas de PS2 y un clásico inmediato en el catálogo de la negra. Un juego capaz de hacerte recoger monedas sin que te preguntes qué narices tiene eso de divertido, debe ser algo especial, y *Sly Raccoon* es mucho más que un simple «algo».



TOP PILTRAFAS

1. *Metal Gear Solid* (PSone)
Qué pasa, cada uno puede tener sus gustos, ¿no? Pues a mí lo de Snake como que no me acaba de convencer. ¿A eso lo llaman sigilo? ¿A estar pendientes de los imaginarios «conos de visión» de unos pocos píxeles en un diminuto y simple mapita bidimensional? Hay que estar flipado.

2. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (PS2)
Años esperando la continuación para acabar «jugando» a lo mismo en una consola muy superior (y por tanto mucho más cara). Bueno, lo de jugando es un decir, porque si ya los diálogos y la peliculera historia de la primera parte eran un peñazo, los de *MGS2* son directamente insoportables. Muy bonito, sí, pero...

3. *Metal Gear Solid 3* (PS?)
Es que lo veo venir. Cientos y cientos de páginas en Internet y en todas partes alabando sus gráficos fotorrealistas, su guión de cinemascope y sus tonterías varias. ¿Qué pasa si «sólo» quiero jugar? ¿Notaré la diferencia con los *Metal Gear* de MSX? Que los metan a todos en *Hotel Glamour*, hombre.



UNDER-MAN

TOP GUAYS

1. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (PS2)
Lo de estos malos es el colmo de la «perspicacia artificial». ¡Se daban cuenta de que eras un impostor en cuanto te veían con un arma no reglamentaria! Y claro, el uso de las cajas de cartón para hacerse pasar por «mercancía» en las diferentes zonas, era de lo mejorcito.

2. *Metal Gear Solid* (PSOne)
Podría decirse que éste fue el inventor del sigilo. Evitar dejar huellas en la nieve, no hacer ruido al pisar los charcos, dar golpecitos en las paredes para despistar a los malos, y ante todo, las cajas de cartón. Qué idea tan *japonesamente* genial. Este Snake es un cachondo...

3. *Tenchu* (PSone)
Acércate sigilosamente por detrás de un guardia y tápale la boca con una mano para sujetarle la cabeza mientras le rebanas el cuello con tu katana. ¿Violencia? No, supervivencia, pero silenciosa.

TOP PILTRAFAS

1. *Oni* (PS2)
No hay cosa más insoportable que el sigilo infructífero. Te rompes los cuernos por ir despacio, sin ser visto, con cuidado... ¡y te ven de todas formas, a kilómetros! De hecho, los malos casi siempre te veían antes que tú a ellos. Tan divertido y útil como un debate sobre las fluctuaciones hipotéticas de la economía sumergida en el mercado negro de un país imaginario.

2. *Red Faction* (PS2)
Les pasa a todos los juegos de PS2 que nacieron en un PC: por sigiloso que seas, da igual. Los malos siempre saben dónde estás. Y si el malo que lo sabe en cuestión es una cámara-ametralladora, vas listo, claro. Intenta refugiarte donde puedas y pregúntate qué demonios es eso del sigilo, mientras te tapas los agujeros del cuerpo con chicles.

3. *Hitman 2: Silent Assassin* (PS2)
Hay malos tontos, hay malos infinitamente estúpidos, y hay malos como los de *Hitman 2*. Con vestirte de otra cosa, pasas desapercibido en todas partes. Da igual que seas el único calvo con pinta de Coto Matamoros, que lleves un arma en la mano y que tengas cara de asesino a sueldo. No se enteran. Pero eso sí: cuando ven sangre y compañeros muertos, enseguida dan la alarma... Hay que jo... *Hay que tediarse.*



***PSMag* no comparte necesariamente las opiniones que se viertan en esta sección.**

SUPERMULTISPEED COMPATIBLE HIGH DENSITY
GUARANTEED



proyecto demo2003

TRACK no.	TRACK TITLE	TRACK TIME	DATE

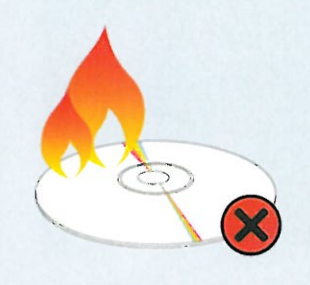
3 FINALISTAS + ELLOS

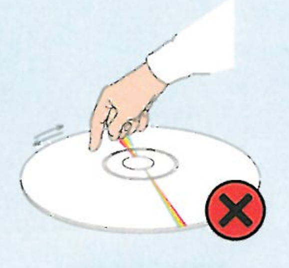
FINAL: 9 DE ABRIL A LAS 20:30 H.

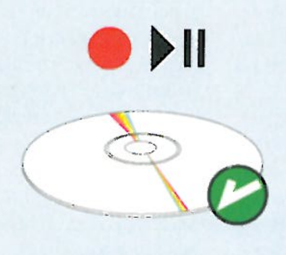
EN LA SALA COOL (ISABEL LA CATÓLICA 6, MAD)

INVITACIONES EN WWW.PROYECTODEMO.COM

CD CARES








ORGANIZAN


FIB Heineken 2003
IX FESTIVAL INTERNACIONAL DE BENICÀSSIM

Rne. 3



COLABORAN

ROCKDELUX PlayStation Magazine



Suite,





FutureMusic



RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

CUÁNDO MARZO **QUIÉN** UBI SOFT **DÓNDE** WWW.UBISOFT.COM

PREVIEW ¿Te imaginas a Rayman con un catarro de los buenos?



Hace ya algunas semanas, tuvimos la suerte de viajar hasta París para poder probar en primicia las primera versión jugable del regreso de uno de los héroes plataformeros más carismáticos y narizotas del universo consolero. Estamos hablando de *Rayman*, por supuesto. Ya por aquel entonces, nos pareció un título con un gran potencial, con una originalidad desbordante y, con una jugabilidad a prueba de bombas.

Hace poco llegó a la redacción la versión de *preview* y, después de pasarnos horas y horas saltando de plataforma en plataforma y dando tortazos a los malos, creemos que estamos preparados para ofrecerte un avance de lo que te espera en la nueva incursión en PS2 de este personaje francés.

Ya te contamos en el número anterior, en el *Proyecto Play*, de qué iba la historia esta vez. En resumidas cuentas, se trata de la lucha entre el bien y el mal. El bien es Rayman, por supuesto. Y el mal son los Hoodlums, un ejercito mortal de bichos que planean apoderarse del mundo de Rayman. Tú eres un héroe y, tu misión es evitar a toda costa que esto suceda. Sí, es una tarea harto difícil, pero nadie dijo que la vida del héroe fuera fácil. Si no tienes el valor suficiente, quizás seas un *gallina*... ¿Lo eres? Claro que no...

Lo primero que llama la atención del título de Ubi Soft es la originalidad de su diseño. Desde los mundos absolutamente preciosistas y detallados, hasta los personajes estrambóticos, divertidos y, mortíferos en muchas ocasiones. Está claro que se trata de un título europeo, puesto que se nota en todos y cada uno de los niveles esa atención al detalle, ese cariño a la hora de recrear una visión, un mundo, una experiencia. No queremos decir que los títulos americanos o japoneses no sean buenos u originales. Nada de eso. Pero no hace falta ser un lince para darse cuenta de las diferencias que hay en los programadores de cada continente. Y, la verdad, un título europeo siempre tiene un encanto especial.



El mundo de Rayman. Los escenarios sorprenden por su atención al detalle y su originalidad


Los malos. Este es un Hoodlum y, todo indica que no tiene ninguna intención de ser tu amigo



«Uno de los aspectos que se ha potenciado en gran medida es el sistema de combates»


Animado. En esta ocasión, Rayman contará con más de 200 animaciones y más de 10.000 polígonos

Habilidades mil

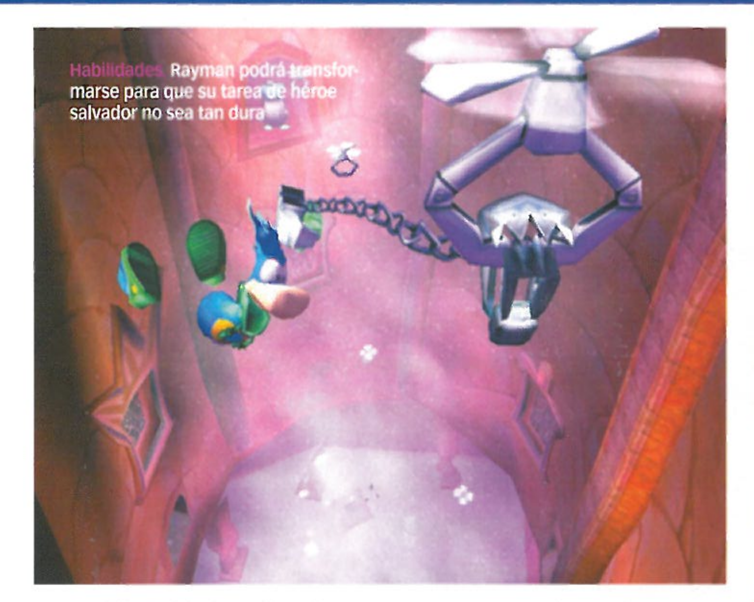
Puño de Hierro
Rayman podrá transformarse para así adquirir nuevas habilidades y para que su tarea de héroe sea un poco más fácil. Una de las más divertidas es el puño de hierro, que le permitirá a Rayman acabar con los malos de una forma más rápida y eficaz

Volando voy...
Si el puño de hierro te servía para abrirte camino, el hecho de poder planear te facilitará el acceder a ciertas zonas del escenario sin ni siquiera tocar el suelo, o sea, volando.

Cada nueva entrega de una serie debe incorporar, por obligación, un gran número de novedades y aspectos nuevos. *Rayman 3*, por supuesto, incorpora un montón de cosas que harán las delicias de los aficionados a los plataformas, a la aventura y a la acción.

Uno de los aspectos que se ha potenciado en gran medida es el sistema de combates. Deberás enfrentarte con más de 20 tipos de enemigos diferentes, entre los que se incluyen los Hoodlums, los malvados Lums oscuros y los salvajes Knaaren. Por supuesto, cada tipo de enemigos tiene su propia inteligencia artificial y unas estrategias y tácticas de combate diferentes. Te tocará a ti descubrir cuál es la mejor forma de hacer frente a cada bicho que te encuentres por el camino.

Se acabaron ya los tiempos aquellos en que los juegos de plataformas consistían en eso, en saltar de plataforma en plataforma y en acabar con algún que otro enemigo a base de lanzarle algo o saltando encima de él. Títulos como *Jak and Daxter, Ratchet and Clank o Sly Raccon* han demostrado que todavía hay mucho por inventar y por innovar en este tipo de género. *Rayman 3* ha aprendido muy bien la lección e incluye una gran jugabilidad gracias a las habilidades de su protagonista y a la variedad de objetivos que puedes llevar a cabo. Dentro de un mundo 3D detallado hasta la saciedad, podrás moverte


Habilidades. Rayman podrá transformarse para que su tarea de héroe salvador no sea tan dura.

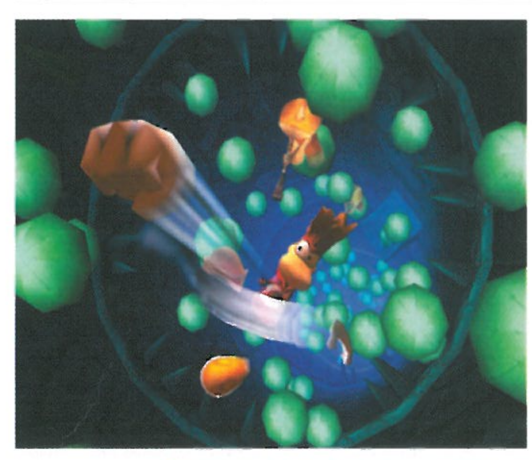


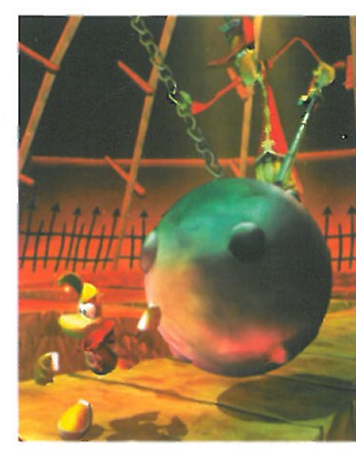
con total libertad, luchar, saltar, planear, colgarte de ganchos mediante cadenas, balancearte, disparar... y muchas otras cosas que ya te contaremos más adelante. Las posibilidades se nos antojan infinitas y, estamos deseando ya hacernos con una versión final para contártelo todo acerca de este título.

Pero es que todavía no terminan aquí las buenas noticias. Uno de los aspectos vitales en estos juegos es la sensación de *mundo* que tengan. Es decir, lo mejor de jugar a un título de estas características es que, hagas lo que hagas, haya *vida* en el escenario en el que te encuentras y, a *Rayman 3* le sobra *vida* por los cuatro costados. No vas a dedicarte a avanzar por sitios disparando a todo lo que se mueva y saltando de un sitio a otro. Nada de eso. Los programadores se han asegurado de que con esta nueva entrega, *vivas* el mundo de *Rayman* en todo su esplendor. Y, prepárate, porque es un mundo al que querrás volver una y otra vez...

Podríamos seguir hablando de las virtudes y cualidades que esconde el título de Ubi Soft, como el hecho de que se han utilizado más de 10.000 polígonos para crear al personaje principal, o que éste se moverá de lo lindo gracias a las 200 animaciones de que dispone, pero vamos a guardarnos algo para la extensa *review* que estamos preparando para el mes que viene y esperamos que tengas un poquitín más de paciencia para saber cuál es nuestro veredicto final acerca de este héroe narizotas.

Nos vemos dentro de 30 días....






Lucha por tu vida. Se ha mejorado notablemente el sistema de combates y ya no tendrás excusa si te machacan constantemente...

Del papel a la pantalla

El diseño previo de los mundos y personajes que incluye *Rayman 3* ha supuesto un trabajo de proporciones colosales. Un gran número de artistas se han dedicado a diseñar e imaginar escenarios, enemigos, trampas, caminos y todo aquello que después habrá que convertirse en polígonos y texturas. Aquí te ofrecemos algunos de los bocetos que se realizaron...









MOTO GP 3

CUÁNDO ABRIL **QUIÉN** NAMCO/SONY **WEB** WWW.SONY.COM

PREVIEW Todas las licencias con casco de Namco vuelven a la carga, y a todo trapo.



Aunque en el fondo... Si pretendes poner en práctica las posibilidades de la frenada de las ruedas por separado y controlar el peso del cuerpo, mejor será que uses la vista exterior...

Un nuevo *Moto GP* está a punto de cruzar ya la línea de meta en las tiendas, y pinta mejor que ningún otro. La tercera entrega ya, nada menos, y parecía ayer cuando a Namco le dio por esto de las motos y las licencias oficiales (dos cosas a las que no se habían acercado demasiado antes de *Moto GP*).

Lo mejor de todo, es que esta tercera parte parece contar con bastantes más novedades y mejoras respecto a sus antecesores de las que exhibía el segundo con respecto al primero. *Moto GP 2* fue muy criticado por ser prácticamente idéntico al título original, y Namco ha preferido evitar que eso se repita. A simple vista, es cierto que *Moto GP 3* parece idéntico a cualquiera de los dos anteriores. Los modelos de motocicletas y pilotos gozan de mejor aspecto y más polígonos, pero por lo demás, gráficamente es muy parecido a los dos juegos anteriores. Sin embargo, con el tiempo, te vas dando cuenta de que las cosas han mejorado mucho en *Moto GP 3*. Las diferencias están *por dentro*, y eso es algo que sólo notarán —aunque de forma inequívoca— quienes dedicaran un buen puñado de horas a alguno de los *Moto GP* anteriores. Resulta increíble cuánto cambia un juego con un par de retoques y opciones nuevas.

Por ejemplo, ahora se te permitirá activar la frenada separada para la rueda trasera y la delantera, si quieres frenar cada rueda con un botón diferente. Esto te hará controlar mejor la adherencia en las curvas, según lo que necesites (sobrevirar o subvirar un poco, con cuidado de no caerte de la moto en ningún caso). También, si te crees un tipo muy duro, puedes controlar el peso del piloto independientemente de la moto, con el *stick* analógico derecho, y conducir «a cada uno por separado». Inclinar el cuerpo hacia la derecha de la moto para las curvas a la derecha te hará ganar en giro y adherencia; inclinarlo hacia delante, disminuirá tu resistencia aerodinámica, etc. Pueden parecer dos opciones muy técnicas que nadie usará nunca, pero ¡tienes que probarlas! Te aseguramos que, con algo tan sencillo como esas dos cosas, *Moto GP 3* ya resulta completamente diferente a sus antecesores.



Cuatro jugadores. Si dispones de un MultiTap2, podrás competir contra otros tres amiguetes en una misma carrera. Si no, a dos jugadores contra los de la CPU en una carrera normal, ¿qué más quieres?

«cómo tiembla la cámara/tu cabeza con las vibraciones del motor... »



¡Al fin esta cámara! Llevábamos tanto tiempo suplicando a Namco por esta vista en un Moto GP, que no nos aguantaban más y nos la han puesto. ¡Y es una pasada! Qué vértigo

Motogepeándo

- **Circuitos reales:** 15 en total, con los 5 nuevos.
- **Circuitos no-reales:** 20 nada menos, por si los reales te parecían pocos.
- **Pilotos reales:** Todos los del Campeonato del Mundo de la pasada temporada.
- **Pilotos no-reales:** Crea a tu chico o chica, bautízalo, dale una nacionalidad, y a correr, que son dos días.

Sin embargo, no creas que ésas son las únicas novedades de esta secuela, para nada. Se ha solventado ya uno de los aspectos más criticados de los títulos anteriores. Al fin contaremos con una cámara en primera persona que te permitirá ver la pista desde el casco del motorista, con el panel frontal de la máquina ante ti y toda la sensación de velocidad del mundo. Da pánico ver la carrera tal y como la ven los corredores de verdad, ¡pero es una pasada! El brillo del sol en el cristal, los reflejos, cómo la moto se inclina en las curvas, cómo tiembla la cámara/tu cabeza con las vibraciones del motor... Espeluznante.

Pero sin aún quieres más, tendrás más. Cinco circuitos reales nuevos, que sumados a los anteriores y a los circuitos «futuristas» del nuevo modo Virtual Challenge, harán un total de 35 (15 de ellos reales). Naturalmente, la licencia del Campeonato Mundial de Motociclismo estará totalmente actualizada, con las máquinas y corredores reales de cada equipo. También podrás crear a tu propio corredor (chico o chica, aunque se comportan exactamente igual sobre la moto); jugar contra otros tres amigos usando un MultiTap2, o a pantalla partida para dos jugadores contra los de la CPU en una carrera normal. ¿Qué más quieres? Porque si todavía quieres más, vas a tener que dejarnos un mesecito más para contarte el resto, que estamos agotados...

WAR OF THE MONSTERS

CUÁNDO NNNNNNNN QUIÉN INCOG INC. ENTERTAINMENT / SONY WEB WWW.SONY.COM

PREVIEW Si no existieran las hamburguesas, ¿qué sería lo más americano del mundo?

El sueño de nuestra vida, encarnar a un monstruo gigante en una película de serie B y destrozar las ciudades americanas de los años 60. No puede existir un placer mayor... ¿o sí?

A veces la gente no nos entiende. Menos mal que siempre quedarán mentes abiertas y despiertas, capaces de llegar más allá en lo que a «entretenimiento interactivo» se refiere, como John Goodman en la genial *Matinee* o como, sin ir más lejos, Incog Inc. Entertainment, los creadores de este *War of the Monsters*. Todo un homenaje a las «pelis» de terror de serie B típicamente americanas... y cuenta con un elenco de bichos raros que supera con creces todos los horrores que hayas visto en la peluquería a la que suele ir tu señora mamá (bueno, o al menos será algo parecido).

La idea principal tiene bastante que ver con la de la serie de los terribles *Rampage World* —N64 y PSone—, pero por suerte, *War of the Monsters* cuenta con gráficos en 3-D y una jugabilidad más saludable. Aquí no se trata de destruir ciudades porque sí, sino de combatir contra el monstruo de turno en cada nivel. Si los edificios, tráfico y transeúntes salen mal parados por el camino, mala suerte, pero la finalidad no es acabar con ellos (sólo un gaje del oficio de monstruo). No está mal, eso de tomar del suelo un autobús lleno de civiles y lanzárselo a tu adversario a modo de «piedra». O subirte a un rascacielos y lanzarte en picado contra el malo, atizándole con el helicóptero que has recogido arriba como si fuera un martillo. ¿Que un edificio te molesta para avanzar? Pues nada, un par de golpecitos, y habrá desaparecido...

Tanto los desperfectos de las ciudades como las explosiones, efectos de luz, humo y demás están muy logrados en la versión de *War of the Monsters* que hemos probado. ¡Qué alarde de destrucción masiva! Sin embargo, el juego flaquea en algunos apartados. La acción, por ejemplo, es tan rápida que apenas sabes lo que ocurre en pantalla, cuándo has causado tú algo o cuándo ha sido cosa del malo que te persigue. La IA de tus enemigos también es superior a la que tú puedas poner en práctica con tu personaje, dado que los de la CPU se mueven con más facilidad y disparan con más precisión (resulta casi imposible superar un nivel a la primera). Y también el modo para dos jugadores a pantalla partida tiene algunos problemillas de cámara. No obstante, si Incog Inc. Entertainment da unos retoques al control para hacerlo más sencillo y reduce un poco la agresividad de tus adversarios, *War of the Monsters* podría resultar menos absurdo que las películas en que se inspira. ¡Suerte, bichejos!



Pobres inocentes. El ejército intenta deteneros con tanques y helicópteros, los civiles huyen en coches, autobuses, camiones o a pie... pero al final, de lo que se trata es de acabar con la gente de tu tamaño

Variedad ante todo. El típico robot gigante de las pelis de invasiones alienígenas de los años sesenta y setenta. Además, este bicho sabe volar y todo

«no se trata de destruir ciudades porque sí, sino de combatir contra el monstruo de turno en cada nivel»



¿Te suena? El mítico King-Kong no podía faltar en un juego de estas características. Ni él, ni ningún monstruo famoso. Adoramos a Gozilla...

¡Bestial! ¡Monstruoso!

- **Bichejos:** Todos los monstruos grandes y feos del mundo a tu disposición.
- **Misiones:** No sólo tendrás que atizar a tu adversario, también deberás completar algunos objetivos.
- **Dos jugadores:** Hacerle todo eso a un amigo es más divertido, claro.
- **Ciudades:** Todo es susceptible de ser aporreado, destrozado, masticado...



Dos jugadores. Por el momento, el modo para dos jugadores da más problemas de cámara todavía que el modo para un jugador, pero tal vez el problema se solucione en la versión final

DEVIL MAY CRY 2

CUÁNDO MARZO **QUIÉN** CAPCOM **DÓNDE** WWW.CAPCOM.COM

PREVIEW

¿Lo del 2 será por los dos personajes jugables?



Por fin tenemos entre nuestras manos una primera versión jugable de *Devil May Cry 2*. Después de clamar al cielo miles de veces, después de rezar y prometer que seríamos buenos el resto del año, después de no castigar más al primo del redactor jefe sin jugar a la Play, por fin, los dioses todopoderosos nos han escuchado y nos han hecho llegar una beta *preview* de uno de los títulos más esperados y deseados de la temporada. Estamos hablando, por supuesto, de *Devil May Cry 2*.

¿Qué disco ponemos? ¿Qué disco ponemos primero? Ésa fue la pregunta que nos invadió nada más recibir el título de Capcom, puesto que la segunda entrega de *Devil* viene con dos DVDs, uno para Dante y otro para Lucía, el nuevo personaje totalmente jugable que se incorpora a esto de cargarse demonios de la manera más espectacular posible. Mmm...sí, sí, Dante quizás venga con un *look* más *fashion* y todo lo que quieras, pero la tentación de ver los movimientos de Lucía y cómo maneja esas dos espadas es demasiado fuerte. Decidido, nos lanzamos todos a por el nuevo personaje.

Hace tiempo, mucho, mucho tiempo, la tierra vivía una época de oscuridad puesto que estaba dominada por una fuerza de la oscuridad invencible. ¿Invencible? Y un carajo... que para eso estaba allí el demonio Sparda, dispuesto a erradicar todo bicho viviente de dientes afilados y lengua larga. Con un espíritu como nunca antes se había visto y, empuñando la espada que llevaba su mismo nombre, Sparda borró del mapa a los demonios y salvó a la humanidad del más terrible de sus finales. Pero, como todos sabemos y como suele decirse: mala hierba nunca muere. Al cabo de unos años, Dante heredó el legado de su padre Sparda y decidió continuar la labor que este había empezado, es decir, masacrar demonios y luchar contra los Señores Oscuros. Su innata habilidad en el manejo de la espada, su dos pistolas (Ebony y Evory), sus enormes saltos y, su capacidad para transformarse en demonio y adquirir poderes más contundentes son una señal inequívoca de que su destino es luchar contra los malos y salvar el planeta una y otra vez.

Todos conocemos el buen hacer de la compañía Capcom y, su filosofía de sacar segundas partes de títulos de éxito. Estaba más que cantado que Dante todavía no había dicho su última palabra en el terreno consolero, pues el éxito de público y crítica de su primera aventura fue apabullante. Se trataba de un juego de acción pura y dura, con detalles técnicos impresionantes y una jugabilidad arrolladora. Quizás el único defecto que tenía es que era corto, pero siempre pasa lo mismo, lo bueno siempre se nos hace corto y, además, pronto llegará esta segunda parte. Así que, todos aquellos que nos quedamos con ganas de seguir acribillando demonios mortíferos y gigantescos, vamos a poder seguir haciéndolo con Dante y Lucía.

Que nadie espere una revolución con respecto al juego anterior. Estamos ante el mismo tipo de juego, el mismo tipo de sistema de combate y el mismo tipo de acción que ya vimos antes. Eso sí, se han incluido novedades un tanto suculentas. La más importante es, sin duda alguna, la aparición de Lucía.

Lucía es, al igual que Dante, una mata-demonios y, sus habilidades en el combate dejarán boquiabierto a más de uno. Tiene en su poder dos espadas que serían capaces de cortar el viento y, también es capaz de lanzar cuchillos a velocidades de vértigo. Por supuesto, a lo largo de la aventura será capaz de



Escenarios. La mayor parte de la aventura transcurrirá, en esta ocasión, en escenarios exteriores







«El motor gráfico no ha cambiado mucho con respecto a la anterior entrega»

Dos mejor que uno

Dante

Si jugaste a la primera parte de Devil May Cry, ya sabrás cómo se las gasta Dante. Un disparo por aquí, otro por allí y un golpecito con mi enorme espada. Así es él y, así sigue siendo en la segunda parte, aunque ahora todavía con más habilidades, más poder y más *chulería*... ¡viva Dante!




Bichos repugnantes. Un elenco de demonios nuevos te espera para darte muchos dolores de cabeza

mejorar sus armas y adquirir nuevo material con el que trocear bichos.

Dante sigue siendo nuestro Dante. Aquel chico de pelo blanco, un tanto chulo y pendenciero que no se separa nunca de sus queridas pistolas...y muy bien hecho, puesto que le vuelve a tocar abrirse camino por lugares infestados de demonios con malas pulgas.

La extensión del juego y los escenarios se nos antoja mucho mayor que en la primera aventura y, en esta ocasión, la mayor parte de nuestro recorrido tendrá lugar en escenarios exteriores de una gran belleza y desolación a partes iguales.

Entre las nuevas habilidades de Dante, cabe destacar sus saltos, que serán mucho mayores y la posibilidad de disparar boca abajo después de lanzarse por los aires.

Pero no acaba aquí la cosa, puesto que ahora también podrá caminar por las paredes. Acércate a un muro, dale al botón ◎ y verás como tu héroe empieza a subir por la pared y se lanza después hacia atrás. Es en ese momento en el que deberías aprovechar para descargar un poco de plomo en tus enemigos, ya que ahora habrá muchos más en pantalla.

El motor gráfico no ha cambiado mucho con respecto a la anterior entrega, aunque sí se mueve todo mucho más deprisa ahora y hay más elementos en pantalla a la vez. Quizás algunos piensen que se trata más de lo mismo, pero a nosotros nos parece que estamos ante un nuevo éxito de la compañía.

Aunque todavía es pronto para emitir un veredicto final, ya podemos afirmar que estamos ante una nueva aventura de acción de aquellas que marcan época. Esperaremos ansiosos la versión final y la analizaremos como se merece para que lo sepas todo sobre la nueva incursión de Dante en PS2. No te pierdas el próximo número de *PSMag*. ◎

Lucha a muerte. Deberás hacer gala de todas tus habilidades para no caer muerto en cualquier rincón de los escenarios...

Dos mejor que uno

Lucía
Una chica misteriosa, atractiva y de armas tomar que nada tiene que envidiar a Dante con respecto a las habilidades en el combate. A algunos les gustará y, otros caerán rendidos ante la presencia de esta mujer. Todo un acierto en la creación de personajes. ¡Te queremos Lucía!


Acción. Uno de los platos fuertes de la serie Devil es la acción, pura y dura, como debe ser

SHINOBI

CUÁNDO ABRIL · QUIÉN SONY · WEB WWW.PLAYSTATION.ES

PREVIEW El regreso de un clásico de los bits

Quizás te suene a chino, pero el nombre de Shinobi seguro que trae un montón de recuerdos a todos aquellos que empezaron a jugar con videojuegos mucho antes de la llegada de PlayStation en el mercado consolero.

Shinobi es aquello que podría llamarse un *clásico*. Es uno de esos títulos que por alguna razón marcaron a más de uno. Su jugabilidad, su acción, su realización técnica…Todo un cúmulo de virtudes que lo convirtieron en una obra maestra de aquella época. Sí, porque su historia se remonta al año 1987, cuando hizo aparición por primera vez este ninja sin piedad. Por aquel entonces, *Shinobi* era propiedad de Sega (todavía lo sigue siendo, por supuesto) y solo pudieron disfrutar se sus andanzas los poseedores de una consola de la compañía Sega. Pero los tiempos han cambiado y como ya sabrás, ahora Sega se dedica a fabricar juegos para todas las consolas habidas y por haber. Y podemos considerarnos más que afortunados ya que, por primera vez en la historia, *Shinobi* cortará con su espada en una consola que no es de Sega… ¿Adivinas cuál es? Claro, PlayStation 2, cómo no.

Shinobi ha sido desarrollado por el equipo de desarrollo de Sega, Overworks y te meterá de lleno en la piel de Hotsuma, un ninja que descubre que su clan, Oboro, ha sido asesinado por unas fuerzas desconocidas, malvadas y sin escrúpulos. Con el fin de buscar venganza, te aventurarás hasta el corazón de estas fuerzas masacrando todo lo que se te ponga por delante.

Al mismo tiempo, un terrible terremoto se apodera de la ciudad de Tokio y un castillo de oro emerge en medio de la ciudad. La que fuera una vez la ciudad de la tecnología, los rascacielos y la vida ajetreada, se ha convertido ahora en un centro de fuerzas diabólicas y maldad pura y dura. ¿Hay alguna conexión entre este acontecimiento y la muerte de todos los miembros de tu clan? Nosotros apostamos a que sí…pero te toca a ti descubrirlo.


El regreso del ninja. Shinobi apareció por primera vez en 1987 y, ahora vuelve para dar guerra en PS2


Por las paredes. Hotsuma es capaz de caminar por las paredes al más puro estilo Matrix…¿Existe alguien o algo que no esté influenciado por esta magnífica película?

«El aspecto visual es un tanto simple para los tiempos que corren»


Violencia. ¿Quién ha dicho que los ninjas sean monjas de la caridad? Nada de eso…Son asesinos sin escrúpulos

Sangre a borbotones

Para que luego digan que no se avisa. *Shinobi* es un juego para mayores de 18 años y, lo es debido al alto nivel de violencia y sangre que incluye el juego. El personaje principal es capaz de cortar en dos a cualquier enemigo con su espada y, este tipo de escenas se reproducen con todo detalle…Aunque señores, no olvidemos que se trata de un videojuego...

Así, que deberás embarcarte rumbo a una de las metrópolis más famosas del mundo y cortar y trocear los ninjas malos…

Shinobi es un juego de acción y aventura. Más acción que aventura, de hecho. Con el dual shock en mano, controlas a Hotsuma y puedes saltar, desplazarte a velocidades inhumanas y mover la espada como nadie. Pero, hay otra habilidad que nos ha gustado mucho: la posibilidad de caminar por las paredes. Sí, al más puro estilo *Matrix*, Hotsuma se pega a las paredes y corre como un demonio al tiempo que mata a los malos y salta para pegarse a otra pared. Muy divertido, sí señor. Lo que no nos ha gustado demasiado es el aspecto visual del juego. Un tanto simple para los tiempos que corren. Somos conscientes de que estamos ante una versión inacabada del juego, así que confiamos en que la versión final esté un poco más acabada en el apartado visual. Además, detrás de este título está Sega y, se trata de una compañía que ha demostrado en miles de ocasiones su buen hacer a la hora de crear buenos juegos.

Vamos a seguir probando esta versión y cuando tengamos en nuestras manos la versión final, tú tendrás una exhaustiva *review*.

SYBERIA

CUÁNDO PRIMAVERA QUIÉN MICROÏDS / VIRGIN WEB WWW.VIRGIN.COM

PREVIEW Una chica, mucho frío, un puntero e infinidad de preguntas sin respuesta..

Ya sabemos que las palabras «aventura gráfica» te dan algo de miedo, porque ciertamente suelen ser un peñazo insoportable de un tiempo a esta tarde. Desde los tiempos de *Broken Sword* al poco de nacer PSone, las aventuras gráficas ya no son lo que eran... Y también nos imaginamos que te echarás a temblar cuando sepas que ésta no es sólo una aventura gráfica, sino que encima ¡es la conversión para PS2 de un juego para PC!

Pero relájate, que esta vez es distinto. Las conversiones de títulos de PC acostumbran a ser insoportables porque normalmente se trata de *shooters* en primera persona. Y ese género, por más que los «peceros» digan lo contrario, en ordenador continúa estando en pañales. Pero con una aventura gráfica, la cosa cambia. Y más cuando se trata de una como ésta, que nada que tiene que ver con las dichosas series *Myst*, *Dracula* y sus respectivos clones.

Syberia retoma la mecánica de juego de viejas glorias como *Grim Fandango*, *Broken Sword* o el genial —y no tan viejo en PS2— *Monkey Island*. En lugar de funcionar en primera persona, en entornos prerrenderizados de 360º, tan típico de *Myst* y compañía; *Syberia* es una serie de planos prerrenderizados sobre los que se mueven personajes tridimensionales. Para entendernos, el caso es que «ves a tu personaje», como en cualquier *Resident Evil*. El sistema gráfico es el mismo. Sólo que aquí, en lugar de controlar directamente al personaje, lo que haces es indicarle con un puntero en la pantalla adónde ir, qué recoger, etc. El viejo sistema que ya usara con tanto éxito *Broken Sword* hace años, y el más cómodo de todos.

¿Pero de qué va la cosa? Bueno, ya sabes cómo son las aventuras gráficas. Si intentáramos contarte el argumento del juego, no acabaríamos nunca. Pero podemos ponerte un poco en situación, al menos.

Resulta que tú eres una joven abogada de un bufete americano, muy lista y muy mona, Kate Walker. Has llegado a un pueblo perdido en algún lugar de Francia con la intención de tramitar el cambio de manos de un negocio. Contratos, papeleos y esas cosas. Se trata de una fábrica de máquinas y robots de todo tipo, que ha sido adquirida por una empresa americana fabricante de juguetes.

La cosa se complica cuando el todavía dueño de la fábrica de máquinas, muere. De repente, el contrato que habías ido a tramitar se hace imposible, porque el negocio pasa con esa muerte a manos de un hermano del recién fallecido (un hermano que continúa vivo a pesar de que se le creía muerto). Y claro, tienes que buscar a ese tipo, heredero del negocio, para que él te firme los contratos de cesión de la empresa, etc.

Después de todo ese rollo burocrático —un principio de juego muy rebuscado y no demasiado divertido, a decir verdad—, empieza el juego propiamente dicho: la búsqueda del misterioso señor que tiene que vender la fábrica de robots. Deberás seguirle la pista por medio planeta, hasta llegar a Siberia, pasando por infinidad de sitios y estilos de escenarios diferentes en Francia, Alemania y Rusia. Una aventura enorme llena de diálogos, pistas, puzzles, conversaciones telefónicas y demás. Fue todo un lujo para los ojos y el cerebro, en PC, y por lo que parece, también lo será en PS2. Abrígate para leer nuestra *review* el mes que viene.

«Una aventura enorme llena de diálogos, pistas, puzzles, conversaciones telefónicas y demás»


¿Es una foto? Los escenarios son prerrenderizados, generados por ordenador, pero gozan de un realismo impresionante. ¡Ya quisiera *Resident Evil*!

Aprende arquitectura. A lo largo de su viaje, Kate recorrerá infinidad de sitios, con diversos estilos arquitectónicos, distinta gente, diversos climas... Viajar siempre es enriquecedor

Variedad ante todo. Como en toda aventura gráfica que se precie, hay bosques oscuros y misteriosos en los que perderse, para crear ambiente. Miedo, ¿eh?

Si vieras Syberia...

- **Viajes:** Francia, Alemania, Rusia... ¿no te apetece conocer mejor Europa?
- **Escenarios:** Fábricas, palacios, castillos, estaciones de tren... Los típicos sitios de estos juegos, ya sabes.
- **Pistas:** Infinidad de libros, documentos y cartas que estudiar en busca de pistas.

PRIDE:FIGHTING CHAMPIONSHIP

CUÁNDO FINALES DE MARZO **QUIÉN** ANCHOR INC **WEB** WWW.PROEIN.COM

PREVIEW La cara más abierta y salvaje de la lucha con todo el sabor americano.

Orgullo es uno de los conceptos más utilizados por los norteamericanos. En cada evento deportivo donde participan como país, en cada decisión económica que toman, en cada invasión bélica realizada, el orgullo es aquello por lo que actúan, una especie de cheque en blanco para tranquilizar su conciencia y entusiasmar a sus paisanos.

No es de extrañar que una de las competiciones de lucha más salvajes que se practiquen en este país se llame orgullo, «Pride» en inglés. Poco sabemos nosotros de esta competición, donde lo más importante es ganar, pese a lo pese.

Esta competición se realiza en un ring, el típico cuadrilátero que podemos ver en las competiciones de boxeo o en el show Wrestling. *Pride* tiene cosas en común con ambos deportes. Como el boxeo los golpes son reales y se elimina toda teatralidad en el ring para centrarse en una lucha seria. En cuanto al Wrestling, comparten el gusto por la variedad, ya que en *Pride* conviven varias modalidades de lucha. Por tanto la libertad de acción es mucho mayor que en el boxeo, enclaustrado dentro de unas normas que le impiden golpear por debajo de la cintura, usar las piernas para propinar patadas o agarrarse. En *Pride* todo vale, pero eso no significa que cualquier pelagatos pueda participar en este campeonato.

Los participantes de este brutal deporte son tipejos perfectamente preparados y que vienen de distintas modalidades de lucha, de lo más variado. Entre ellos podemos encontrar luchadores de Wrestling, de Jiu-Jitsu, Kick Boxing, Muay Thai, Sambo, Karate o Lucha Libre. Con todas estas disciplinas las combinaciones son explosivas. La utilización de todo el cuerpo como elemento de ataque, evitando el teatro que se produce en el Wrestling de los Rock o Hulk Hogan, acaba convirtiéndose en un baño de sangre.

Y este parece ser uno de los atractivos del juego: la posibilidad de luchar en serio, sin demasiadas normas, y con la oportunidad de infringir un duro correctivo a nuestros adversarios. Para ello este título nos ofrece todo un arsenal de posibilidades, empezando por tres modos de juego; Grand Prix, para convertirnos en el mejor, combate individual, para poder enfrentarnos a un colega o a la máquina sin más pretensiones que un partidita rápida y el modo survival, en el que deberemos ir acumulando victorias sin reponer nuestra energía. *Pride*, cuenta también, con un modo de entrenamiento muy útil, que nos servirá para familiarizarnos con las modalidades de lucha de cada luchador. Por último existe también una opción para crear a nuestros propios luchadores, bastante completa y entretenida.


Bestias desconocidas. Que levante la mano el que conozca esta competición y a sus participantes.



«cómo tiembla la cámara/tu cabeza con las vibraciones del motor... »



Libertad de machaque

Variedad: La cantidad de modalidades de lucha convierte a *Pride* en un aliciente para los amantes del combate.

Modos: Tres son los modos de juego, no son muchos, pero suficientes para hacer brotar la sangre.

Luchadores: Veinticinco muchachotes preparados para la lucha estarán a nuestra entera disposición.

A tu gusto: La opción de crear a tu propio luchador te permitirá convertir a tu peor enemigo en un mequetrefe lleno de morados y heridas.

Por lo visto hasta ahora, el apartado gráfico no esta mal: enormes luchadores (de diferente tamaño, dependiendo de su modo de lucha), con pequeños detalles y animaciones variadas para destacar las diferencias entre unos y otros.

La idea de llevar este deporte hasta la consola, no esta nada mal, las posibilidades que ofrece esta competición son, obviamente, muy amplias. Por el momento podemos encontrar muchos puntos de interés, pero también es cierto que la repetitiva mecánica, los combates excesivamente insulsos y la falta de carisma de los luchadores, junto con la poca identificación con ellos, parecen obstáculos difíciles de saltar. De todos modos habrá que esperar para comprobar hacia donde lleva Proein su nuevo producto.





CUÁNDO MARZO QUIÉN ACCLAIM STUDIOS AUSTIN / ACCLAIM WEB WWW.ACCLAIM.COM

PREVIEW Otro malo malísimo amenaza al mundo, y otro jovenzuelo héroe debe darle su merecido.

Parece que el género de las «aventuras-plataformeras-con-libertad-de- movimiento-en-mundos-imaginarios-enormes-con-gran-variedad-de-objetivos» está en su mejor momento. ¡Desde *Jak & Daxter* no paran de salir juegos así! Menos mal que algunos han intentado distanciarse un poco del resto con algunas ideas nuevas, como el megavariado *Haven* o el cuasi-filosófico *Kingdom Hearts*.

Esta vez va a intentarlo *Vexx*, el nuevo trabajo para PS2 de Acclaim Studios Austin. Éste es el equipo de desarrollo que hace tiempo se llamara «Iguana» (responsables de los míticos *Turok* para N64), y que se estrena en este género. La honorable intención de *Vexx* es la de superar al resto de títulos de este género que hasta el momento han pasado por PS2, pero ¿qué tiene *Vexx* para alcanzar el éxito donde los demás han fallado? ¡Pues unas cuantas cosas!

La más pintoresca y «famosa» de ellas es la participación de algunas personalidades famosas en nuestro país a la hora de doblar el juego a nuestro idioma. Álex Angulo —*El Día de la Bestia, Periodistas*—, Fele Martínez —*Tesis, Abre los Ojos, Hable con Ella*— y la incombustible Alaska se han encargado de ponerle voz a tres de los personajes secundarios del juego: Darby (el típico anciano consejero), Yabu el Oscuro (malo malísimo) y Reia (la chica que nos cuenta la historia), respectivamente. Ninguno dobla al «prota», el joven Vexx, porque el pobre es mudo.

Sin embargo, *Vexx* cuenta con algunas otras características que lo hacen «diferente», además de la participación de los actores y la cantante. Por ejemplo, la capacidad de Vexx para escalar, que modifica por completo la jugabilidad a la que estamos acostumbrados. Como la gárgola de *Primal* —otro de los últimos títulos que lo han intentado en este género sin tener gran cosa que ofrecer—, Vexx puede escalar por algunas superficies del escenario, e incluso saltar desde una plataforma para agarrarse a la superficie de una pared y cosas así. Algo que podría parecerte una nimiedad, pero que Acclaim Studios Austin ha sabido exprimir al máximo. Tanto es así, que casi siempre tienes diferentes formas de llegar a un mismo sitio o de completar un determinado objetivo. La libertad de movimiento, la variedad de habilidades del personaje y la diversidad de elementos en cada escenario, te brindan muchas posibilidades y formas de hacerlo todo en cada momento.

También la variedad de saltos y ataques posibles supera con creces a lo que estamos acostumbrados a ver en estos juegos, pero en todo caso son combinaciones de botones muy sencillas de realizar.

Y podríamos seguir un buen rato contándote las cosas que hacen de *Vexx* un juego diferente, como su variedad de mundos, el sistema de misiones y de ítems —muy similares a los de *Jak & Daxter* y *Haven*— o la posibilidad de adelantar y retrasar el tiempo para modificar la hora del día. Esto último sirve para modificar el entorno, e incluso a veces te permite acceder a determinadas áreas (cerradas durante el resto del día). Pero todo esto y mucho más, lo tendremos que estudiar durante otro mesecito más. Esperemos que, mientras tanto, sus creadores acaban de solventar los problemas de cámara, bastante incómodos en la versión de *Vexx* que hemos probado.

«Vexx cuenta con algunas características que lo hacen diferente»

Tú decides. A menudo hay varios caminos o formas de conseguir un mismo objetivo o llegar a cierto escenario, en función de tus preferencias y habilidades



¿Más de lo mismo? Un prota jovencito, un mundo imaginario lleno de luz, magia y fantasía, y bichos malos por doquier. Seguro que te suena

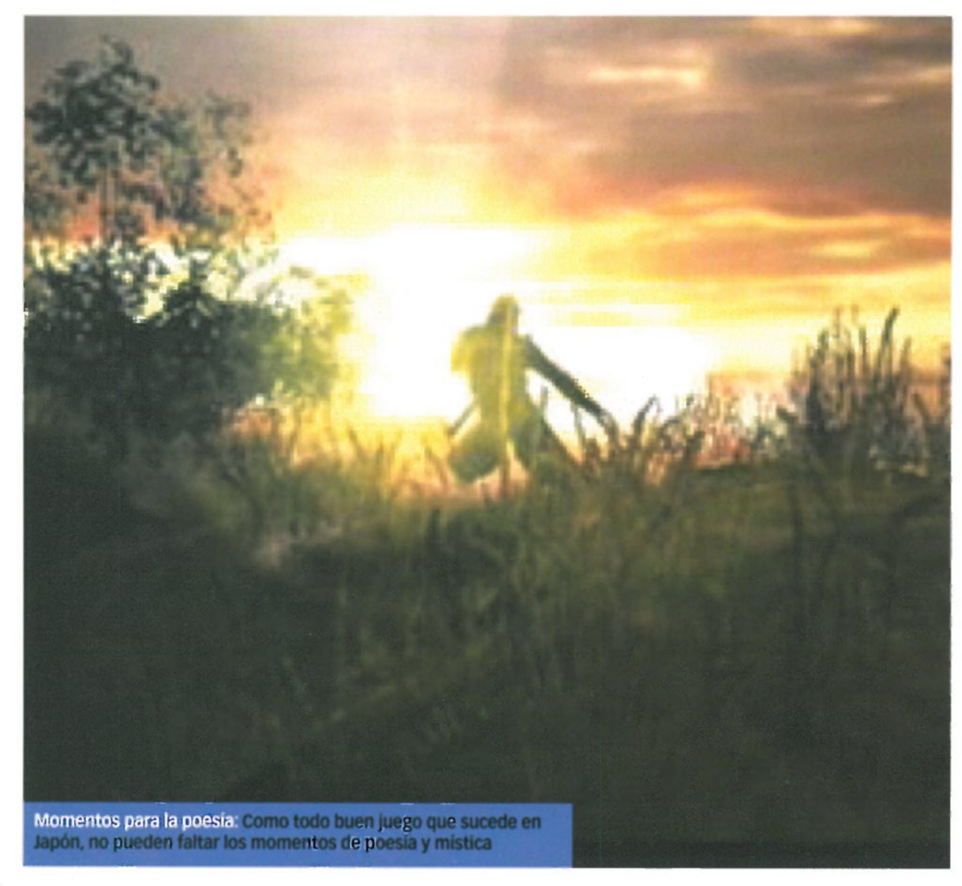
¿Cómo lo vexx?

Mundos: Nada menos que nueve, enormes.

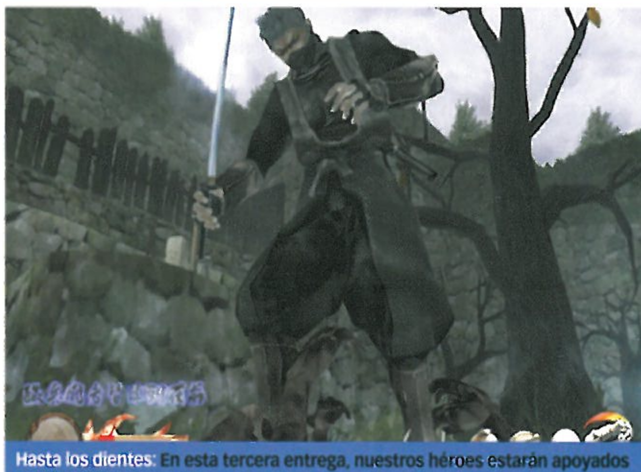
Objetivos: Más de 70 misiones diferentes que completar.

Ítems: La variedad de cosas que deberás recoger dará mucho juego.

Habilidades: Vexx es capaz de hacer de todo, incluso escalar.


Momentos para la poesía: Como todo buen juego que sucede en Japón, no pueden faltar los momentos de poesía y mística


Sitúate: Antes de cada misión no hay nada como que te orienten un poco


Hasta los dientes: En esta tercera entrega, nuestros héroes estarán apoyados por un extenso arsenal

TENCHU. LA IRA DEL CIELO

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **59,95 €**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
DESARROLLADOR: **K2 C**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **+18**
IDIOMA: **TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES: **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 *Tenchu 2*
(PSMag47,7/10)
Mejoró el primero, ofreciendo más sangre, más acción, más sigilo y un personaje más. De lo mejorcito para PSone.

PS2 *MGS 2*
(PSMag63, 10/10)
Uno de los reyes indiscutibles de PS2. Sigilo del bueno, acción de la buena, diversión de la buena, bueno, todo es bueno

Si te gusta la violencia delicada, apúntate al sigilo del Japón

Aunque muchos consideran *Metal Gear Solid* como el gran título dentro del llamado género del sigilo, lo cierto es que alguien le llevó la delantera durante un tiempo, y mostró una cara más activa y violenta del término. Nos referimos a *Tenchu*, cuya primera parte sorprendió a los *jugones* de PSone convirtiéndose en un verdadero punto de referencia dentro de la aventura de acción. Una acción que se vivía de una manera mucho más sutil, evitando el típico y monótono cara a cara de siempre.

Si el primer juego revolucionó el mercado de antaño, la segunda entrega sirvió para mejorar los logros anteriores ofreciendo mejor aspecto visual, más sangre y, por encima de todo, un personaje más. La única pega que encontramos en aquella segunda entrega fue la excesiva similitud con el primero en cuanto a la aventura se refiere.

La llegada a PS2 se esperaba con ansiedad. La mayor potencia de la negra de Sony debía utilizarse para llevar a esta saga a cotas todavía más altas, y lo cierto es que así ha sucedido. En casi todos los aspectos esta tercera parte es mejor que sus antecesores, pero quizás sufre un poco del mismo mal que atenazó a la segunda: se parece excesivamente a los anteriores. La primera gran mejora la encontramos en el número de personajes. Cada nueva entrega ha ofrecido una nueva incorporación, por lo tanto, en esta se suman un total de tres. A los ya conocidos Rikimaru (el ninja de pelo blanco) y Ayame (la reina del sigilo), se les ha unido Tesshu, un jovenzuelo amante de la violencia que, a diferencia de los otros dos, es un poco más bruto. O, por decirlo de otra manera, prefiere los enfrentamientos directos y abandona las armas para acabar con los enemigos con sus propias manitas.

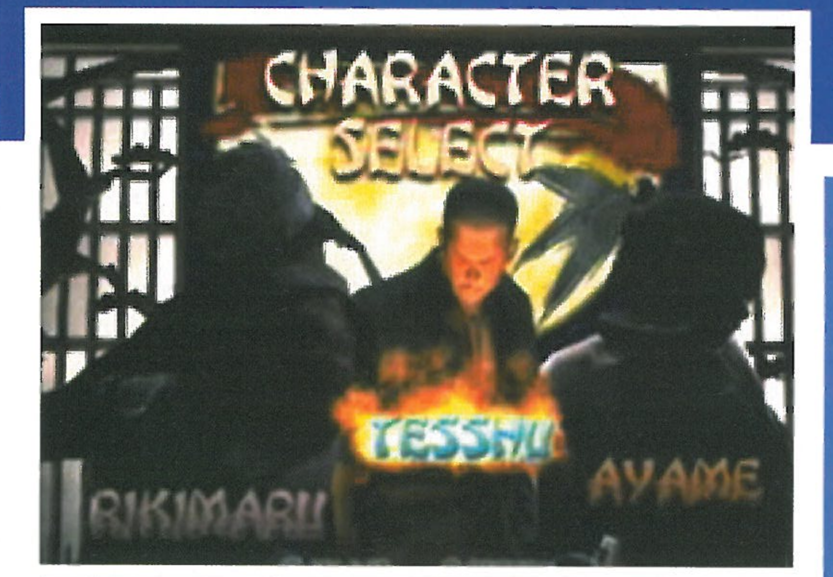
El otro gran cambio dentro de esta saga es la posibilidad de participar en una modalidad multijugador para dos jugadores en pantalla partida. Dos son los tipos de juego que encontrarás en esta modalidad. El primero es el típico Versus, en el que deberás partirte la cara con un colega. El otro es el modo cooperativo, que permite realizar misiones a dos bandas y en el que se combinan los ataques llamados *stealth kills*, cuyas devastadoras consecuencias son todavía más devastadoras y espectaculares a cuatro manos. El modo multijugador ofrece escenarios nuevos así como un total de dieciséis personajes a elegir. Todos ellos aparecen en algún momento a lo largo de la aventura principal.

Esta aventura principal es el modo Historia. Eliges a uno de los tres protagonistas, ya sabes, Rikimaru, Ayame o Tesshu –aunque Tesshu no estará disponible al principio–, y te armas con distintos ítems que conseguirás en la tienda. En un principio habrá pocos, pero a medida que avance el juego, hallarás más armamento. También aumentarás tu arsenal recogiendo las armas de tus enemigos muertos. Esta posibilidad, completamente nueva en la saga, permite agenciarte armas tan preciadas como el arco o la lanza, convirtiéndote en un ninja todavía más peligroso.


Para no perderse detalle: Esta especie de radiografía aparecerá cuando nuestro héroe realice el típico stealth kill

CARACTERÍSTICAS • **Tres personajes en el modo historia** • **10 enormes escenarios** • **Dos modalidades multijugador**







Muy útil: El arco, nueva arma en el juego, será de gran ayuda para acabar con enemigos a larga distancia

En un principio, tus ataques serán sencillos, pero al acumular *stealth kills* (sutiles golpes mortales) serás recompensado con nuevos combos que te facilitarán las cosas ante enemigos de mayor envergadura.

Cada personaje vivirá su propia aventura, aunque escenarios enemigos y situaciones serán, básicamente los mismos. Los tres deberán pasar por los diez enormes y preciosos escenarios que ofrece el juego. El mayor cambio del que ha sido objeto esta tercera entrega se encuentra, sin duda, el apartado visual. Es cierto que la estética bebe directamente de las anteriores versiones, pero no es menos cierto que la mejora es tan enorme que en muchas ocasiones puede parecer un juego nuevo. Se han eliminado los problemas de *clipping* que tanto decepcionaron en el pasado y la solidez de los gráficos no se ve empañada en ningún momento. Tejados, suelos y distintos espacios muestran un aspecto inmejorable y tus ninja se pasearán a la perfección por ellos notando los cambios de nivel. Una piedra, un agujerito o un simple camino de adoquines en plena hierba quedará reflejado en el caminar de nuestros héroes. En este sentido hay que recalcar que nos encontramos ante uno de los mejores juegos para PS2, sobretodo si tenemos en cuenta que se trata de un juego tridimensional sin utilización de gráficos prerrenderizados. Efectos como el humo, el fuego, las hojas y demás muestran un aspecto realmente impresionante, creando una ambientación sórdida y tenebrosa.

Una cámara estupenda también contribuye a las mejoras. Mientras en las primeras versiones la cámara era un poco incómoda, en esta tercera entrega nos juega a favor en casi todo momento (puede que en alguna lucha cuerpo a cuerpo desoriente). Este detalle, imprescindible en un juego de sigilo, eleva la calidad del juego muchos enteros ya que permite saltar de una plataforma a otra con toda fiabilidad y acercarse a los enemigos con toda tu sutileza.

Realizar un *stealth kill* te costará mucho más, el mínimo ruido alertará a tus enemigos; más «inteligentes» que en versiones anteriores. Fíjate en los arqueros, tienen una vista de lince capaz de visualizarte a larga distancia.

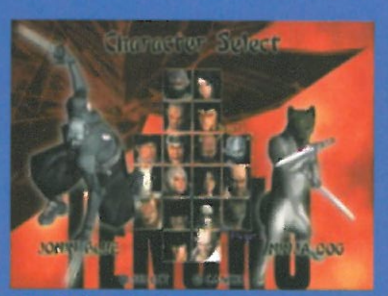
El aspecto técnico del juego es inmejorable. Todos los detalles están muy mimados, pero nada de esto sería importante si la mecánica del juego no fuera interesante. Pero lo es y, pese al parecido con las anteriores entregas, el desarrollo de la acción es divertido, intenso y adictivo. Las diferentes misiones ayudan a que la diversión no decaiga, aunque es cierto que al asunto le falta variedad y unos cuantos puzzles elaborados. También, y puestos a criticar, diremos que te desorientarás a menudo y, pese a la inclusión de un mapa, tendrás que pasar varias veces por el mismo sitio antes de encontrar el camino correcto.

Estos fallos, pese a impedirle convertirse en un título diez, no pueden ocultar su grandeza. Un juego espectacular en casi todos los sentidos, lleno de detalles fascinantes, muy entretenido y con un aspecto visual que quita el hipo. ●

CONMIGO O CONTRA MÍ

El modo multijugador eleva la diversión

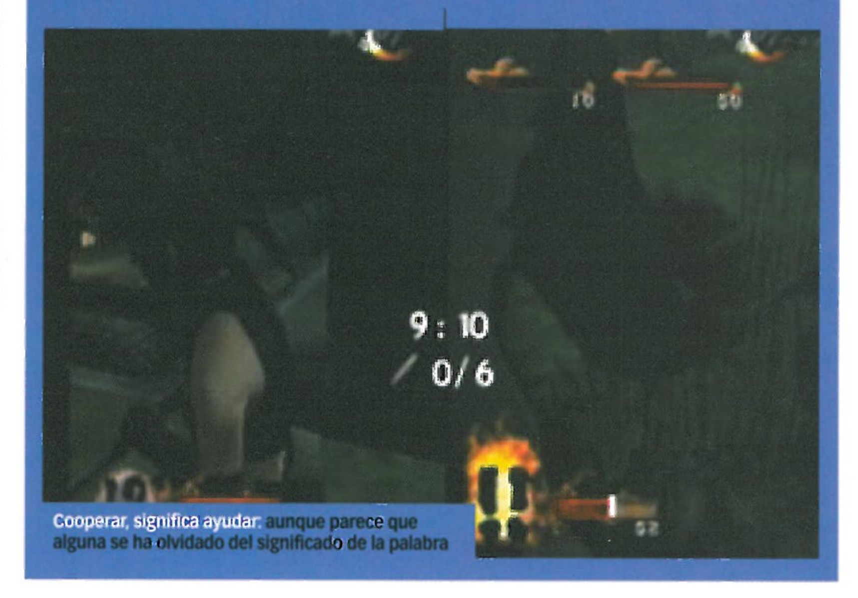
Se ha acabado el trabajo de ninja solitario. En Tenchu 3: La ira del cielo, se ha incluido una estupenda modalidad para dos jugadores simultáneos. Esto permite compartir con un colega, a pantalla partida, toda la emoción que desprende este título. Si compartir es amar, aquí amaremos con sangre y sigilo.



Vaya tipejos más raros: Entre los seis personajes del modo multijugador se encuentra algunos de lo más peculiar. Pero no os fiéis, todos son muy fieros



Todos contra todos: Como no podía ser de otro modo, las luchas entre todos también tienen su lugar en *Tenchu 3*



Cooperar, significa ayudar: aunque parece que alguna se ha olvidado del significado de la palabra

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 10
Estupendos, y sin prerrenderizar.

■ JUGABILIDAD 9
Muy buena, muchas posibilidades.

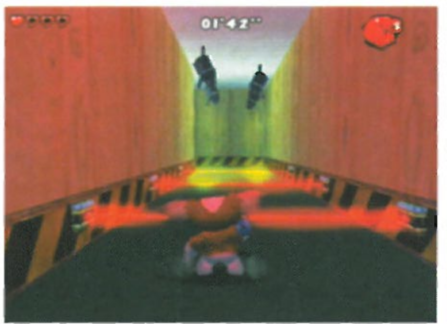
■ ADICTIVIDAD 8
Se parece demasiado a los anteriores.

CONCLUSIÓN

Pese al evidente parecido con anteriores entregas, esta tercera parte es impresionante, espectacular y muy, pero que muy, entretenida y jugable

9 /10









Stripe, el malo. Naturalmente, nosotros preferimos ser el Gremlin malo, pero de todos modos, cada uno de ellos tiene misiones distintas que cumplir en cada nivel

Maestro Gremlin. El maestro de tu especie, ciego como todos los buenos maestros de algo, te suelta un discurso interminable al principio del juego. Menos mal que lo subtitulan, porque no se le entiende nada...

GREMLINS: THE CHASE

Pequeños, feos, y les encanta mezclar toxinas con el agua

DATOS



DISPONIBLE **ABRIL**
PRECIO **49,99 €**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **LSP**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO (SIN VOCES)**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: *Rugrats* (*PSMag29*, 5/10)
Parecido, pero más infantil todavía. Aunque con mejores puzzles, todo hay que decirlo.

PS2: *Sly Cooper and the Thievius Raccoonus* (*PSMag73*, 9/10)
Otro muñeco simpático saltando por ahí, ¡pero con mucho más estilo!

Allá por 1984 se estrenó en nuestro país una película —¿de terror?— que marcó una época: Gremlins. Un bichito japonés a medio camino entre koala y gatito, llamado Gizmo, pertenecía a una rara especie de criaturas que no podían entrar en contacto con el agua jamás —los Gremlins—, ni comer pasadas las doce de la noche. Pero claro, Gizmo acabó haciendo ambas cosas, porque de lo contrario la «peli» habría sido aburridísima.

¿Y qué pasaba cuando se rompían esas dos reglas? En ese caso, sucedía algo que rebatía todas las leyes de Hendel sobre genética. Si el Gremlin se mojaba, de su piel salían un montón de bolas de pelo que se convertían, a su vez, en nuevos Gremlins, pero un poco malvados. En cambio, si un Gremlin comía pasadas las doce de la noche... ¡se convertía en un monstruito horrible! Estos seres pasaban de tiernos peluches a horribles bichejos cartilaginosos con toda la facilidad del mundo, y como malos, no tenían competencia. Probablemente no hayan existido nunca en la gran pantalla unos bichitos más diabólicamente violentos, salvajes y asesinos que los Gremlins... ¿Te ha quedado clara la teoría sobre esta raza? Mejor, ya que es poco probable que recuerdes a estos bichos si tienes la edad de alguien capaz de divertirse con un título de estas características. Un plataformas de aventuras con puzzles, exploración y plataformas, pero para «peques». Carece del elevadísimo grado de violencia —muchas veces más implícita que explícita— de las películas; los puzzles son demasiado sencillos para alguien mayor de 12 ó 14 años; y en general, la acción no resultaría atractiva a ningún aficionado a juegos «serios». Gráficamente es vistoso, colorido y muy bonito, eso sí. Además, el sistema de control es similar al de cualquier shooter en primera persona, permitiéndote controlar al personaje con un stick y la cámara con otro. Puedes escoger entre cámara en primera persona o en tercera, e incluso ir por ahí dando puñetazos a los demás Gremlins malos, pero normalmente todo lo que tendrás que hacer es superar uno o dos puzzles para pasar de un nivel al siguiente. Empujar una caja para poder saltar sobre ella y, desde allí, alcanzar una determinada plataforma; o encontrar un objeto y colocarlo en otro sitio para hacer que funcione algo, etc. Recuerda mucho al simpático Fur Fighters de Acclaim. En general, Gremlins es flojo, como el resto de títulos que está haciendo últimamente la gente de LSP en PSone y PS2, pero algo más bonito y con la licencia de una «peli» que, para qué negarlo, nos encantó cuando éramos más jovenzuelos. ●

«el sistema de control es similar al de cualquier *shooter* en 1ª persona»

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 7
Peludamente bonitos

■ JUGABILIDAD 7
El control no está mal

■ ADICTIVIDAD 3
Puzzles simplísimos, acción nula

CONCLUSIÓN

Si eres tan joven como para divertirte con este juego, eres demasiado joven como para saber quiénes son los Gremlins.



CARACTERÍSTICAS • **Puedes ser Gizmo (el Gremlin bueno)** • **Puedes ser Stripe (el Gremlin más malo de todos)**

Space Channel 5
Part 2



Disfruta del espacio sideral, de la música y el baile con la presentadora televisiva más moderna, encantadora y marchosa del universo «Play» ¡y demuestra a esos alienígenas lo que es bailar!





La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *Space Channel v.2*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. **Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.**
2. **No existen premios en metálico alternativos.**
3. **Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.**
4. **El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.**
5. **El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.**
6. **La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.**

La pregunta

¿Cómo se llama la bella protagonista de pelo rosa de *Space Channel 5 Part 2*?

1.- *Ulala*
2.- *Sara*
3.- *Sayonara*

El premio

Sony y *PlayStation Magazine* sortearán **15 lotes compuestos por un juego y una camiseta *Space Channel 5 Part2*** entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta







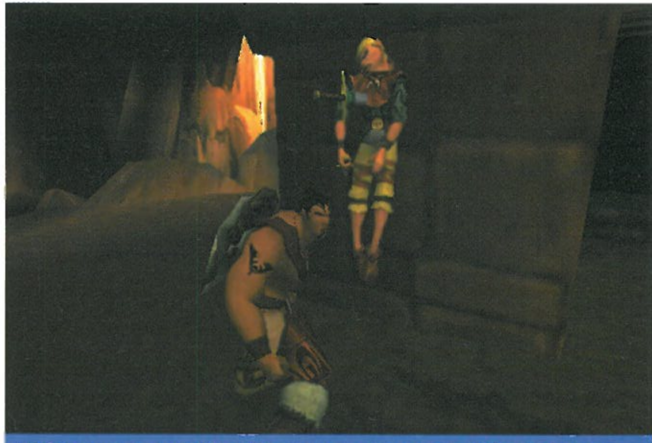








Escenarios. The Mark of Kri te llevará por escenarios de lo más variados y detallados



El héroe. Rau es el máximo protagonista, pero a veces controlarás al cuervo Kuzo, su guía espiritual

THE MARK OF KRI

La aventura más salvaje de tu vida acaba de empezar

DATOS



DISPONIBLE: **SÍ**
PRECIO: **59,95 €**
DISTRIBUIDOR: **SONY**
DESARROLLADOR: **SAN DIEGO STUDIO**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **+18**
IDIOMA: **CASTELLANO**
JUGADORES: **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1 ***SOUL REAVER (PSMag28, 9/10)***
Un título que hincaba el diente en PSOne

PS2 ***BLADE 2 (PSMag71, 7/10)***
Una aventura igual de sanguinaria que The Mark...

Mucho tiempo atrás, en una época en que las espadas eran la mejor forma de defenderse, existían una serie de oscuros hechizos en un mundo mítico y de fantasía. Uno de estos hechizos, conocido por el nombre de The Mark of Kri, tenía el poder de crear un puente entre el mundo real y el mundo de la oscuridad y, su objetivo no era otro que traer la destrucción y el caos en las apacibles vidas de la gente de la tierra. Antes de que pudiera invocarse este hechizo, alguien lo robó y lo dividió en seis partes. Estas partes se repartieron por el mundo y seis familias diferentes recibieron el encargo de salvaguardarlas.

El tiempo pasó y las familias olvidaron el significado real de estas *marcas* y, la humanidad perdió el miedo a tan maléfico hechizo. Pero ahora, una secta diabólica ha empezado a recuperar las seis piezas del hechizo y el mundo está bajo la amenaza de la oscuridad una vez más.

Como héroe de esta aventura, deberás asumir el papel de Rau, un joven y valiente guerrero que no tiene parangón en el arte de la lucha y que está sediento de aventura. En este peligroso viaje te acompañará un guía espiritual muy peculiar, Kuzo, el cuervo. Empezarás tu aventura ayudando a la gente de tu pueblo a solucionar unos problemillas con unos bandidos, pero pronto, la reputación que te ganes llegará a gente más importante y te encargarán una misión misteriosa y extraña: recuperar un viejo pergamino de una tumba. Después de recuperar el artefacto, descubrirás que has sido engañado, pues en realidad, el hombre que te ha encargado recuperar el pergamino no es otro que un miembro de la diabólica secta que intenta reunir las seis partes del hechizo. Sin ni siquiera saberlo, has ayudado a tus enemigos y has iniciado una de las mayores amenazas para tu pueblo. El destino del mundo pende de un hilo muy, muy fino y, deberás lanzarte al mayor viaje de tu vida para enfrentarte a las fuerzas del mal, recuperar las piezas restantes de la *Marca de Kri* y, de paso, quizás también descubras algún que otro oscuro secreto acerca de tu familia.

Desarrollado durante 2 años por el equipo de Sony, San Diego Studio, *The Mark of Kri* es un título que recrea a la perfección los mundos de fantasía, brujería y espada que pudimos ver en películas como *Conan el Bárbaro* o *El Señor de las Bestias*. Pero tiene su toque peculiar, su propia identidad, su propio mundo. Es verdad, todo rezuma misterio y magia, pero el grado de verosimilitud es tan elevado que al final creerás que el mundo de Rau existe de verdad. Sin duda alguna, *The Mark of Kri* es uno de los juegos más originales, absorbentes y divertidos que han llegado a la redacción en los últimos meses.

Algunos aspectos del juego ya los hemos experimentado en otros títulos. Es decir, se trata de una aventura en 3D en la que controlas a un personaje y debes luchar contra los malos para salvar al mundo. Sí, todo muy típico. Pero, *Kri* incluye algunas ideas



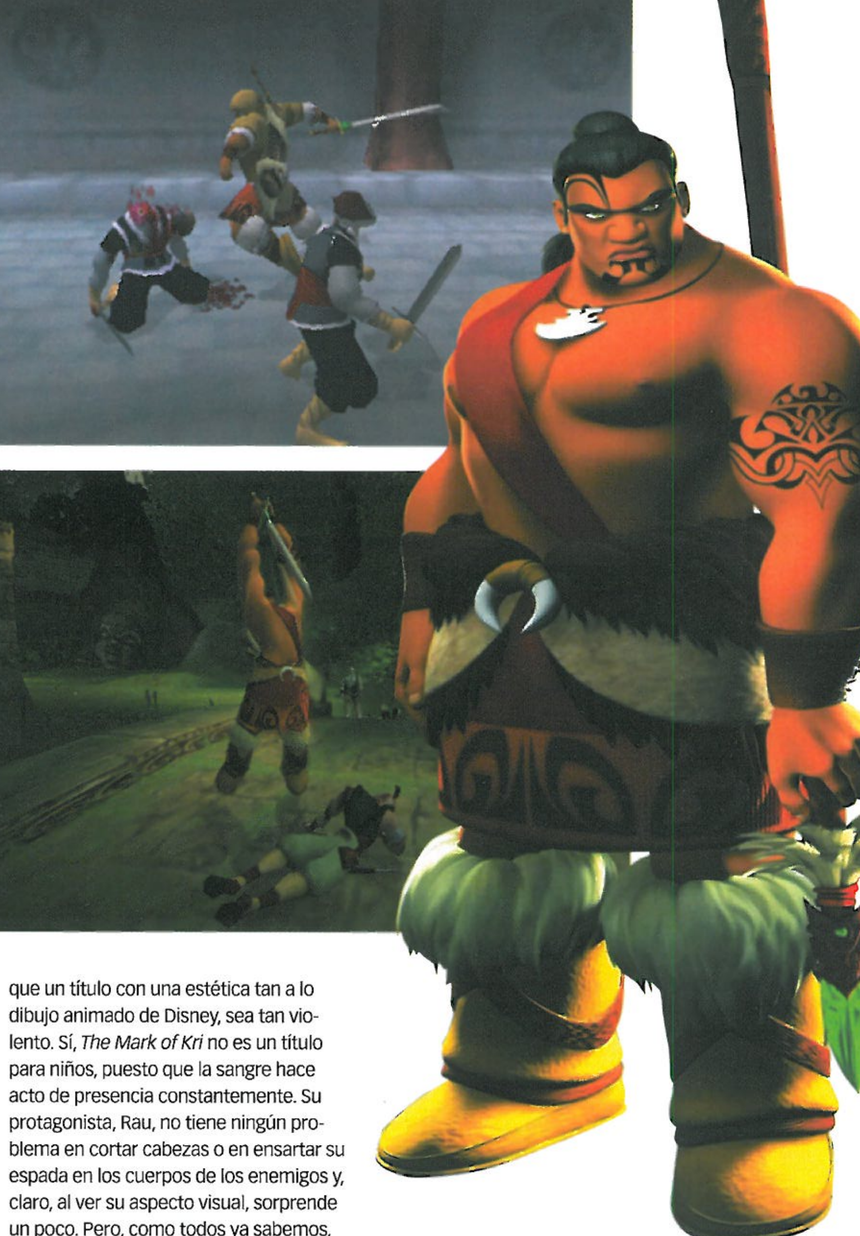
No todo es acción. Te pasarás la mayor parte del tiempo luchando, pero también descubrirás una historia de las que dejan marca

CARACTERÍSTICAS • **Sistema de combates revolucionario** • **Un personaje secundario para quitarse el sombrero**



Ojos de cuervo. ¿Ves el efecto óptico de la captura? Eso significa que ahora estás viendo el mundo a través de los ojos de Kuzo. Aprovecha tu ventaja

Dibujos y violencia. No deja de sorprendernos el nivel de violencia que hay en el juego combinado con su aspecto visual de dibujos animados



harto originales, siendo el sistema de combates la mejor de ellas. Nunca antes habíamos podido luchar contra hasta nueve enemigos a la vez con la facilidad en que puedes hacerlos en *The Mark*. Ya explicamos como funcionaba el sistema de combates en la *preview* del mes pasado y, después de probarlo en todo su esplendor en la versión final, podemos confirmar que se trata de uno de los mejores sistemas que existen en la actualidad. Es original, fácil de utilizar y funciona a la perfección. ¿Qué más se puede pedir?

Otra idea que nos parece más que acertada es la inclusión del cuervo Kuzo. Está claro que los programadores del juego no querían incluir un personaje secundario para que nos echáramos unas risas. En esta ocasión, este personaje tiene un carisma desbordante y resulta esencial en algunas partes del juego. Su papel en la historia está más que justificado, puesto que en multitud de ocasiones, verás el mundo de *Kri* a través de sus ojos. Es decir, pasarás a controlar a Kuzo y podrás colocarte en lugares estratégicos para espiar a tus enemigos y preparar la mejor táctica de combate. También, habrá sitios a los que Rau no podrá llegar o lugares en los que deberá tirar de alguna palanca que está demasiado lejos. Aquí, Kuzo volverá a ser esencial. La idea del cuervo como guía espiritual es todo un acierto, por la utilidad que tiene y por esa sensación de compañero infatigable que desprende. Siempre es mejor emprender los viajes peligros acompañados y, *The Mark of Kri* ha dado justo en el clavo creando a Kuzo, uno de los mejores personajes secundarios que han pasado por los circuitos de PS2.

Y llegamos al último aspecto destacable del juego. Su aspecto visual y su violencia. Sí, ya sabemos, son dos aspectos diferentes, pero en esta ocasión van muy ligados, puesto que no deja de sorprender que un título con una estética tan a lo dibujo animado de Disney, sea tan violento. Sí, *The Mark of Kri* no es un título para niños, puesto que la sangre hace acto de presencia constantemente. Su protagonista, Rau, no tiene ningún problema en cortar cabezas o en ensartar su espada en los cuerpos de los enemigos y, claro, al ver su aspecto visual, sorprende un poco. Pero, como todos ya sabemos, los videojuegos hace mucho, mucho tiempo que dejaron de ser terreno de niños de 10 años. Además, el contexto del juego, un mundo de bárbaros con espadas, justifica el hecho de que sea violento. Y, si los programadores han decidido darle ese aspecto de dibujos animados, ha sido su elección y hay que respetarla. Tiene que haber juegos para todos los gustos y, *The Mark of Kri* gustará a mucha gente, puesto que tiene todo lo que hay que tener para convertirse en un éxito.

Este nuevo título de Sony viene dispuesto a demostrar que todavía se puede ser original en cualquier género. Estamos ante una historia absorbente, llena de personajes entrañables, con un sistema de combate revolucionario y con una gran jugabilidad. Si te gustan los *grandes* juegos, *The Mark of Kri* te va encantar.. ●

«Kuzo, el cuervo, es uno de los mejores personajes que hayan pasado por PS2»

VEREDICTO

PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 9
Dibujos animados sin cel-shading

■ JUGABILIDAD 10
El sistema de combates es demoledor

■ ADICTIVIDAD 9
Querrás descubrir todo el cotarro

CONCLUSIÓN

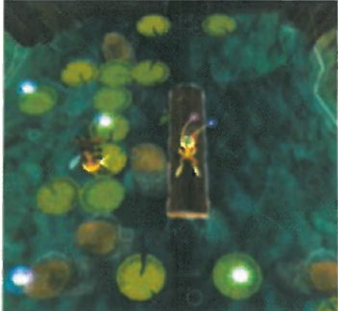
Una aventura de proporciones épicas salpicada con buenos combates y personajes increíbles













Un mundo de color. El mundo de Zapper es un mundo repleto de colorido y con mucho sentido del humor.

Por un simple mando. Todo empieza por la simple y cotidiana lucha de poder; ¡Dame el mando de la tele!

ZAPPER

Zapeando lejos del sillón

DATOS



DISPONIBLE **MARZO**
PRECIO **59,99 €**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
DESARROLLADOR **BLITZ GAMES**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Amazing Virtual Sea Monkeys* (*PSMag46*, 9/10)
Puzzles la mar de divertidos

PS2: *KURI KURI MIX* (*PSMag54*, 7/10)
Una refrescante manera de ver los puzzles. Diferente y divertida, aunque algo simple.



¿Qué sucede cuando un grillo se ve obligado a dejar su hogar, por culpa de una antena de televisor estropeada? Que el susodicho grillo se lía en una aventura de incalculables consecuencias en la que el uso del ingenio, el cálculo y la paciencia se convierten en las tres características básicas para abordar un juego del estilo de *Zapper*. Un juego que bien podríamos calificar de puzzle, aunque el apelativo de comecocos, al estilo del clásico *Pac-man*, tampoco le viene tan mal.

Su coartada es la siguiente; después de perder nitidez de imagen en el televisor, *Zapper* utiliza a su amigo gusano como antena parabólica. Pero la fatalidad aparece en la forma de pájaro llevándose al pobre gusano. Por suerte, al susodicho pájaro, se le cae un huevo que servirá de pista para recuperar al preciado amigo.

A partir de aquí empieza una aventura que nos llevará a través de cuatro mundos y en la que la recolección de huevos a lo largo de innumerables pantallas nos servirá para acercarnos a nuestra meta; recuperar al gusano.

La mecánica del juego es la siguiente; deberemos recuperar seis huevos por fase (encontramos infinidad dentro de cada uno de los cuatro mundos), además de otros ítems que nos ayudarán en nuestro cometido o simplemente aumentarán nuestra puntuación. Nuestro héroe se moverá a través de una especie de circuito que visualizaremos desde arriba. Estos circuitos están repletos de peligros: agua en la que ahogarnos, enemigos que atacan, plataformas que desaparecen después de unos segundos, saltos de difícil ejecución y un montón de adversidades más. También encontraremos una buena ración de puzzles que nos abrirán nuevas posibilidades y secretos ocultos que aumentarán nuestra puntuación. El grillo protagonista puede saltar y zappear (o quemar si lo preferís) con sus antenas. Pero lo curioso del caso es que se mueve, únicamente de un espacio a otro, excepto cuando salta que avanza dos, y deberemos orientar nuestros movimientos usando L1 o R1, que hacen girar la cabeza de *Zapper*. Esta es la piedra filosofal del juego, ya que cada movimiento realizado en falso, cada imprecisión al avanzar, cada descuido en el desplazamiento puede significar la muerte. He aquí la importancia de la paciencia (para no moverse a todo trapo), del cálculo (para valorar pros y contras en cada movimiento) y del ingenio (para movernos y conseguir nuestros objetivos sin perder la cabeza).

Poco a poco iréis entrando en una dinámica de juego en la que se pone a prueba vuestra inteligencia y que os obliga a estar atentos a cada nueva decisión tomada. Una dinámica que consigue entretener si superamos aquellos primeros diez minutos de paciencia en los que nuestro grillo perecerá ante cada nueva dificultad. Por que lo cierto es que la diversión esta asegurada, pero no se trata de una diversión basada en el dinamismo de un acción imparable, *Zapper* nos ofrece la oportunidad de ir avanzando, pasito a pasito, pensando cada nuevo movimiento y calibrando cada posibilidad.

Es cierto que no sorprende, que no revoluciona el mundo del videojuego, que no es excesivamente emocionante y que puede acabar con la paciencia de los más ansiosos. Pero lo cierto es que tiene su punto.

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 7
Coloristas, sólidos y simpáticos

JUGABILIDAD 8
Si tienes paciencia y varios amigos

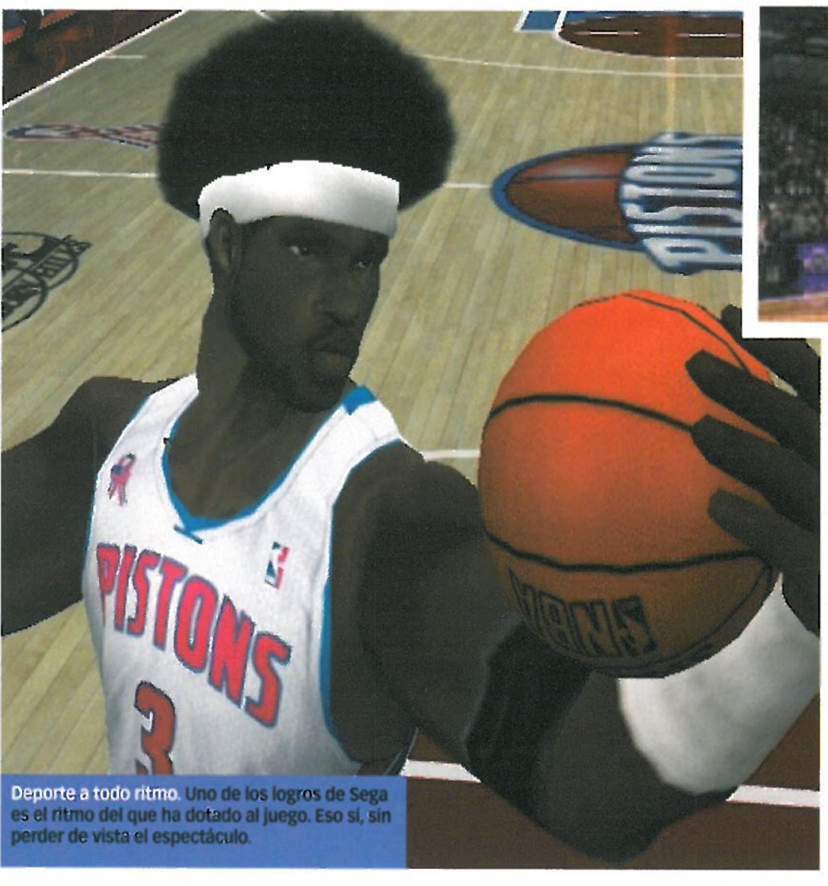
ADICTIVIDAD 7
Querrás superar cada reto

CONCLUSIÓN

No es un juego revolucionario, pero su mecánica, el uso de la materia gris y los gráficos, lo convierten en algo gracioso.



CARACTERÍSTICAS • **Tres modos de juego** • **Cuatro mundos en el modo historia** • **Modo multijugador**



Deporte a todo ritmo. Uno de los logros de Sega es el ritmo del que ha dotado al juego. Eso sí, sin perder de vista el espectáculo.







A la conquista de América. Gasol se ha convertido en la mayor amenaza dentro de la supremacía americana. ¡Ánimo Pau!

NBA 2K3

Sega lanza toda su artillería hacía la canasta.

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **59,99 €**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
DESARROLLADOR **SEGA**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **INGLÉS**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1: *NBA Live 2003* (*PSMag73*, 6/10)
La última entrega de la saga de EA, ha perdido muchos enteros con respecto a sus antecesores, una pena.

PS2: *NBA Live 2003* (s/a)
De lo mejorcito dentro de la simulación realista del baloncesto

La desaparición de la consola Dreamcast de Sega nos pilló por sorpresa a todos los que no seguíamos la bolsa. Aquella máquina, convertida en la primera de 128 bits y creada con la intención de plantarle cara a la futura PS2, empezó con un increíble tirón. Un tirón fomentado, casi en su totalidad, por un puñado de títulos que pisaron de una manera rotunda dentro del mercado del entretenimiento.

Títulos como *Soul Calibur, House of the Dead, Virtua Tennis, Shenmue* o *Sonic* fueron los responsables de tal éxito. Después de la desaparición de Dreamcast muchos de estos títulos están apareciendo para otras consolas (afortunadamente, muchos de ellos, en conversiones para PS2). Este es el caso que nos ocupa, uno de aquellos títulos que hicieron historia convirtiéndose en clásicos nada más aparecer en el mercado. Pues bien, la leyenda sigue creciendo gracias a Sega y a su nueva conversión para PS2 de *NBA 2K*. Y ahora llega hasta nosotros la tercera entrega de esta saga, dispuesta a competir con el dominio que mantiene EA dentro de la simulación realista del baloncesto americano.

Lo primero que destaca en esta entrega es la alianza de Sega con ESPN, el canal de deportes norteamericano más importante. Gracias a esta unión, Sega se ha asegurado todas las licencias oficiales. Todos los equipos (un total de 29), con sus logotipos, equipajes y canchas, con todos sus jugadores y las estadísticas reales completamente actualizadas. Además el juego cuenta con la inclusión de ocho *all-star* históricos, para los más nostálgicos. Donde también se nota la mano de este popular canal es en los comentarios del juego, muy variados y bien sincronizados, lástima que sean en perfecto inglés.

La duración del juego es enorme y de ello tienen la culpa los seis modos de juego; entre los que encontrarás uno llamado Street donde tendrás elegir equipos de entre dos a cinco jugadores y veros las caras en terrenos callejeros (con un total de nueve escenarios). No se trata de un modo muy interesante, pero le alarga la vida. El mejor modo, sin duda, es el campeonato completo, que asegura horas de emoción y competición de alto nivel. Como puedes ver, no se trata del típico juego de seis horitas.

Por cierto, ¡qué juego! La diversión, la intensidad y el espectáculo son las armas más poderosas de este título, dos elementos perfectamente apoyados por un apartado técnico excelente. Sólo hay que ver la solidez y el tamaño de los jugadores situados en pistas, y cómo se utilizan a la perfección los efectos de luces. Sumándole unas animaciones excelentes, que parecen reales, hacen de este título un verdadero campeón. Las cámaras también aportan el granito de arena necesario para que no nos perdamos ni un solo movimiento. El espectáculo se disfruta todavía más gracias a las excelentes repeticiones. Con ellas gozarás del excelente trabajo en la expresión facial de los jugadores, un gustazo para retratistas.

Casi todo son argumentos a favor en su intento por destronar a la saga *NBA Live*. *NBA 2K3* sale vencedor en casi todos los terrenos, solo una cosa nos apena, la inferior calidad de este título en comparación con sus anteriores versiones para Dreamcast. De todos modos es el mejor simulador de baloncesto para PS2.

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 9
Estupendos, sólidos y enormes.

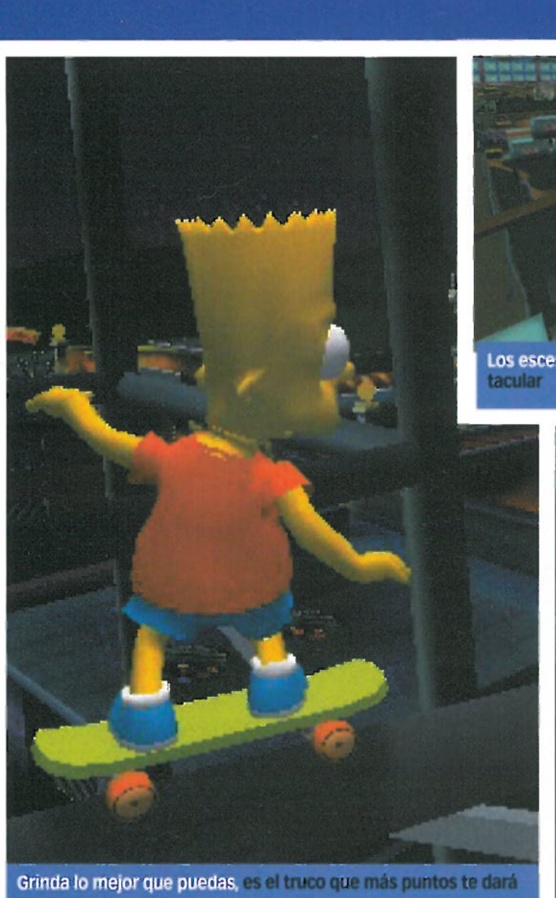
JUGABILIDAD 8
Muy buena, pero no es como en Dreamcast.

ADICTIVIDAD 9
Mucha

CONCLUSIÓN
La mejor cara de la NBA viene en forma de juego gracias a Sega.

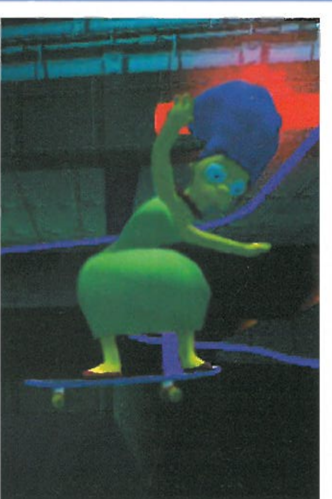


CARACTERÍSTICAS • 34 equipos reales • Seis modos de juego • Baloncesto en la calle


Grinda lo mejor que puedas, es el truco que más puntos te dará


Los escenarios y personajes tienen un acabado espectacular

¿Alguien apostaba algo por ver a Homer haciendo eso?





THE SIMPSONS SKATEBOARDING

¡¡Margeeee!! Ponme unos donuts en un *tupper*, me voy a patinar

DATOS



DISPONIBLE: **SI**
PRECIO: **65,95 €**
DISTRIBUIDOR: **EA**
DESARROLLADOR: **THE CODE MONKEYS**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **NO**
IDIOMA: **TEXTOS Y MANUAL EN CASTELLANO, VOCES EN INGLÉS**
JUGADORES: **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1: THPro Skater 4 ***(PSMag72, 10/10)***
El mejor juego de skate de todos los tiempos. Quien no conoce a Tony no sabe lo que es el skate.

PS2: THPro Skater 2 ***(PSMag46, 9/10)***
Uno de los mejores juegos de PSone. La diversión en estado puro. ¿Te apetece patinar?

No, si al final, después de perseguir a Bart por toda la ciudad para evitar que arme alguna montado en su monopatín, va a resultar que todos los vecinos de Springfield tienen una tabla de *skate* debajo de la cama. Desde luego...

The Code Monkeys ha hecho realidad el sueño del pequeño diablillo amarillo sobre ruedas y ha desarrollado un juego dedicado por completo al *skate*, protagonizado por todos los personajes de la famosa serie de TV creada por Matt Groening. Bart, Homer, Krusty, Otto, etc., todos a tu disposición. ¿Qué más se puede pedir?

Bajo un aspecto *a priori* infantil, se esconde un juego con un acabado técnico bastante bueno.

A unos gráficos en 3D que recrean a la perfección la ciudad de Springfield y sus lugares más conocidos (la escuela, la mansión de Burns, los estudios de Krusty, el mundo de Rasca y Pica...), un modelado de los protagonistas al más puro estilo dibujo animado y unos movimientos fluidos y conseguidos, se les une un apartado sonoro que te traslada completamente a la serie. La banda sonora original es la misma, mientras que los sonidos FX constituyen uno de los apartados más conseguidos del juego, dotando a la acción de una personalidad, cuanto menos, curiosa. Es cierto que es muy simple, que a pesar de los 10 niveles que posee puedes acabarlo en una tarde –con un poco de habilidad y suerte–, ue los mapas de bits utilizados para generar a los espectadores de algunos niveles cantan más que Plácido Domingo, que las maniobras son muchas pero simples, pero... ¿cuál es el objetivo? Divertir y entretener, ¿no? Pues eso: *The Simpsons Skateboarding* te asegura un buen rato frente a tu PS2. Eso sí,no le llega ni a la suela del monopatín a ningún *Tony Hawk's Pro Skater*, la serie que ha dado los mejores títulos de *skate* de la historia *consolera* (un minuto de respeto por El Halcón, por favor).

«Patina por Springfield con los personajes de la serie de dibujos animados más ácida de TV»

VEREDICTO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

GRÁFICOS 7
Escenarios y personajes principales en 3D fieles a la serie.

JUGABILIDAD 6
Lo mejor, las posibilidades de juego individual

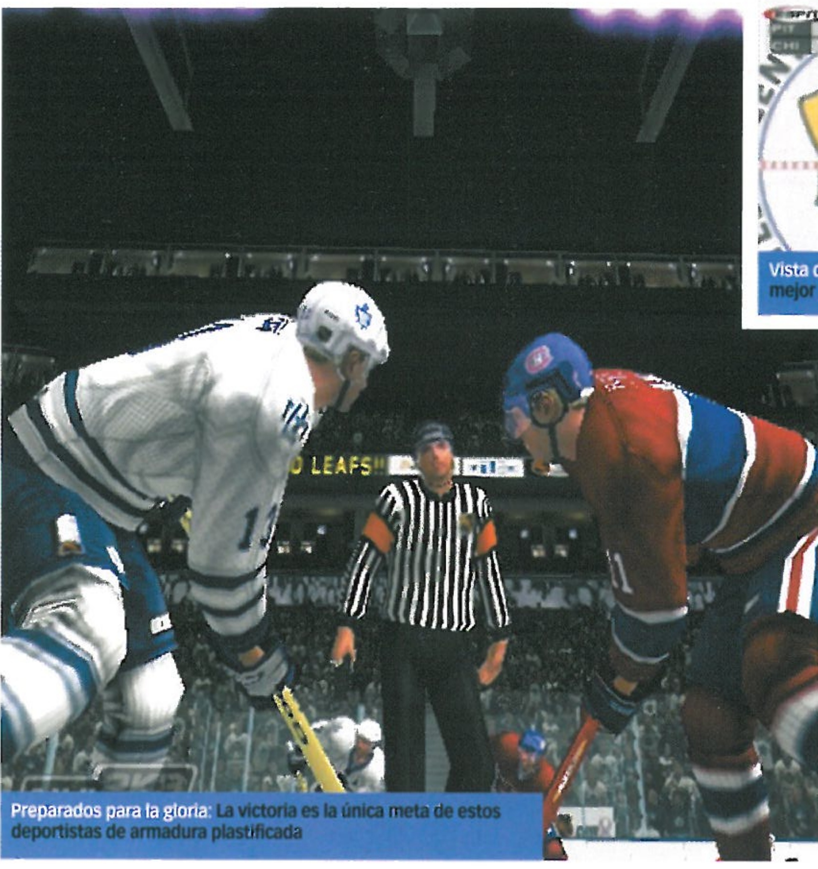
ADICTIVIDAD 6
Recomendado para amantes del skate, aunque demasiado simple para expertos en *Tony Hawk*.

CONCLUSIÓN

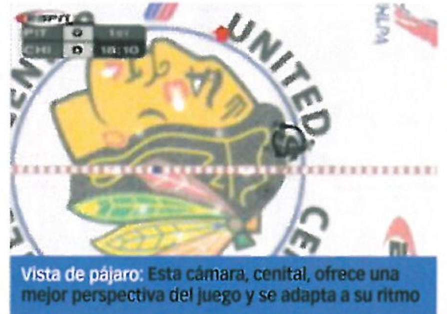
The Code Monkeys nos presenta un juego simple y fácil cuya única intención es entretener a los más jóvenes mientras hacen piruetas por la ciudad más famosa de los dibujos animados. Sin más pretensiones.

6 /10

CARACTERÍSTICAS • Juega con todos los personajes de Springfield: Bart, Homer, Otto... • Miles de combinaciones y trucos



Preparados para la gloria: La victoria es la única meta de estos deportistas de armadura plastificada



Vista de pájaro: Esta cámara, cenital, ofrece una mejor perspectiva del juego y se adapta a su ritmo

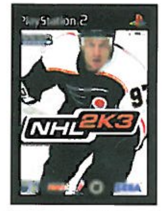




NHL 2K3

Sega sigue mostrando su dominio del deporte

DATOS



DISPONIBLE **MARZO**
PRECIO **59,99 €**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
DESARROLLADOR **SEGA SPORTS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **INGLÉS**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

PS1: *NHL 2002* (*PSMag46*, 9/10)
Una excelente manera de vivir el hockey sobre hielo de la mano de Electronic Arts. Divertido e intenso.

PS2: *NHL 2003* (*PSMag68*, 5/10)
Uno de los mejores simuladores de deportes para PS2, divertido, dinámico y con licencia oficial.

Sega empieza a convertirse en una amenaza seria. Cada nuevo título de esta gigante de los videojuegos parece llegar con una advertencia bajo el brazo: un aviso para aquellos desarrolladores que se las prometían muy felices sin demasiada competencia. Después de demostrar que puede crear mejores simuladores de baloncesto que nadie, ahora Sega ataca con un juego que recrea a la perfección uno de los deportes más divertidos, dinámicos e intensos del panorama mundial. Nos referimos al hockey sobre hielo que, sin ser demasiado popular dentro de nuestras fronteras, sí que tiene bastante aceptación entre los *jugones* de pro.

Analizar un juego de estas características es bastante complejo. El hecho de que todos se parezcan entre sí, y de que no estemos demasiado acostumbrados a ver partidos reales de hockey, todavía lo complica más. Pero después de tantos títulos sobre el tema hay algo que tenemos claro: lo importante en este subgénero deportivo es que la emoción y la intensidad se apoderen de nosotros a cada nueva partida. Electronic Arts lo ha conseguido con su estupenda saga *NHL*, pero los tiempos en que sus títulos no tenían rival, han acabado, ya que Sega ha logrado lo mismo, y en algunos terrenos un poquito más.

Lo primero que hay que destacar en este título, es que contiene la licencia oficial de la NHL. La alianza con el canal deportivo ESPN (que tan buenos resultados ha dado en *NBA 2K3*) permite la utilización de todos los nombres, equipos, jugadores y escudos. Además aporta un punto de realismo (aunque somos pocos los que disfrutamos de este canal en España) gracias a sus comentarios televisivos, y un mucho de espectacularidad gracias a las retransmisiones televisivas y a las estupendas repeticiones.

El buen hacer de Sega se nota en cada detalle. En cada jugador, en cada animación del mismo, en el comportamiento físico de la pastilla (aquello que hace de «pelota»), en los banquillos y en el ritmo del juego. La intensidad no se detiene en este título, todo lo contrario, va a más a medida que profundizamos en la acción.

Como en casi todos los buenos juegos del género, nos costará un poco entrar en materia. La rapidez de la acción (que podrás modificar a tu gusto en el menú de opciones) puede confundirte, pero un vez superes el primer sobresalto, llegar a disfrutar de la dinámica del hockey sobre hielo es un placer. Pases de un lado a otro, luchas, estrategias, competición completa y cinco modos de juego más una estupenda opción multijugador hacen el resto.

Estamos ante un título que en muchos aspectos es mejor que la saga *NHL* pero, como ésta, tiene el *handicap* que el hockey sobre hielo no es un deporte demasiado popular en España. De todos modos, es divertidísimo, intenso y su aspecto visual es fenomenal. Si te van los deportes, no te lo pierdas. ●

VEREDICTO



■ GRÁFICOS 8
Bien animados y sólidos

■ JUGABILIDAD 8
Muy manejable y fácil de controlar

■ ADICTIVIDAD 8
Es divertido, intenso y largo.

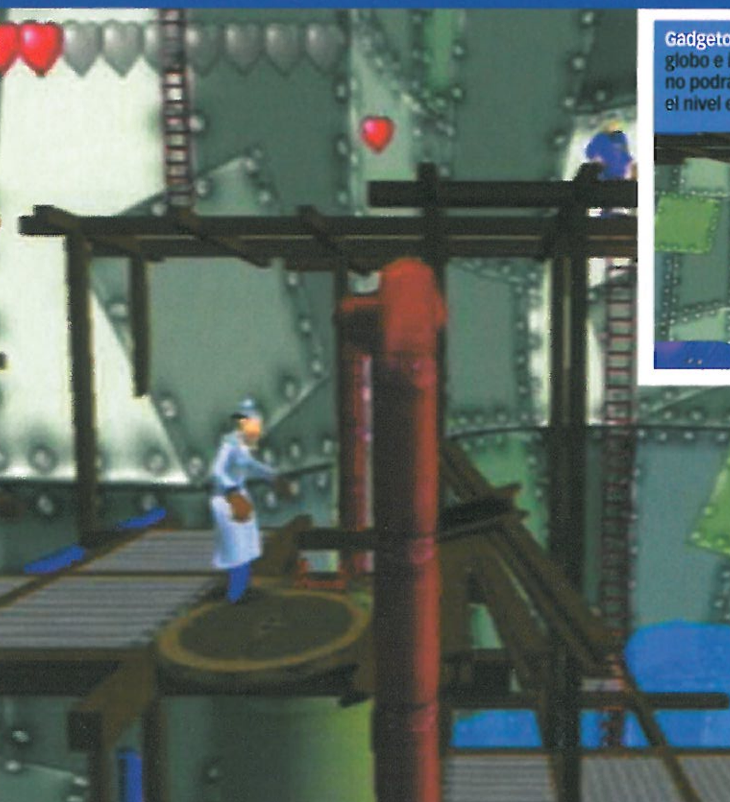
CONCLUSIÓN

Un muy buen título. Puede que el hockey sobre hielo no sea demasiado popular, pero la diversión es un concepto universal.



CARACTERÍSTICAS • **Cinco modos de juego** • **Licencia oficial de la NHL** • **Velocidad adaptable**





Plataformeando. La acción de Inspector Gadget es en scroll, aunque los gráficos sean tridimensionales. Eso debería facilitar las cosas, pero el control hace todo lo posible por complicártelas...



Gadgeto-inflate. Es divertido eso de convertirse en globo e ir flotando por ahí. Pero lamentablemente, no podrás hacerlo siempre que quieras, sino cuando el nivel en cuestión te lo permita.



Qué tipo tan malo. Como en la serie de dibujos, al malísimo Mad nunca se le ve la cara, pero él sí estudia por vídeo todos los movimientos del Inspector Gadget, claro.



Puzzles facilitos. La verdad es que llamarlos «puzzles» es algo excesivo. Simplemente, cuando veas una palanca, púlsala.





INSPECTOR GADGET

¡Adelante, gadgeto-juego...! ¿O «adetrás»?

DATOS



DISPONIBLE: **MARZO**
PRECIO: **49,95 €**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN**
DESARROLLADOR: **LSP**
RESTRICCIÓN DE EDAD: **NO**
IDIOMA: **TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES: **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

PS1 ***Tarzan***
(PSMag36 7/10)
Plataformas basado en dibujos animados con gráficos en 3-D y acción en scroll. O sea, lo mismo, pero en la selva.

PS2 ***Klonoa 2 Lunatea's Veil***
(PSMag 58 9/10)
No es que se parezcan, pero es que Klonoa 2 nos gusta tanto...

Bueno, sí, es cierto, viene con unos cuantos años de retraso, pero ¿y qué? El Inspector Gadget es un tipo demasiado carismático como para «sobrar» en ninguna parte, y menos en PS2, que siempre tiene los brazos abiertos a viejas glorias de la pequeña pantalla. Además, Mr. Gadget debe de ser una de las dos o tres únicas cosas buenas que han hecho los franceses a lo largo de su historia, aparte de la tortilla sin patatas y el beso... Estooo... Bueno, mejor nos centramos en el juego.

Recuerdas al señor Gadget, ¿no? Protagonizó una serie de dibujos que nos cautivó los mediodías de los fines de semana de mediados de los ochenta, pero quizás no le recuerdes del todo bien si eres demasiado joven... Por si acaso, añadiremos que se trataba de un superagente especial de la policía capaz de resolver todos los casos «complicados» de la ciudad por pura casualidad. El pobre nunca se enteraba de lo que hacía, pero al final, siempre acababa con los maléficos planes de los malos, ayudado por infinidad de artilugios de alta tecnología (incorporados a su traje especial).

Y de hecho, en el juego pasa algo parecido. Nunca estás seguro de qué estás haciendo, ni por qué, pero eso sí: no paras de usar artilugios raros. El gadgeto-martillo para atizar a los malos que se interponen en tu camino; los gadgeto-muelles en los zapatos para saltar más alto; el traje gadgeto-hinchable para florar en el aire y sobrevolar algunas zonas... Pero aun así, nunca sabes por qué o para qué haces nada. Tan sólo se trata de avanzar por el único camino posible, pulsando las palancas que veas «para ver qué pasa».

Un juego de puzzles y plataformas que, a pesar de basarse en una serie de dibujos encantadora y gozar de un aspecto gráficamente saludable, falla en ambas variantes. Los puzzles apenas son tan elaborados como para calificarse como tales; y las secciones de plataformas te obligan en infinidad de ocasiones a dar saltos de fe, sin saber adónde vas a ir a parar, si debes saltar o dejarte caer, si tendrías que hacer algo antes de dar el salto en cuestión... ¡No ves adónde irá tu personaje cuando salte! Pero, como al parecer no hay otro camino, saltas. Y entonces es cuando te das cuenta del terrible error, a veces, si lo que tenías que hacer era tan sólo dejarte caer, o activar una palanca que no viste antes, o cualquier otro «accidente» por el estilo.

«El inspector Gadget es encantador, pero su juego...»

El Inspector Gadget es un tipo encantador, pero su juego... deja bastante que desear. Demasiado sencillo e infantil para quienes recordamos la serie de dibujos, y demasiado incontrolable y simplón para los jovenzuelos a los que va dirigido (a quienes no les hará ninguna gracia un tipejo al que desconocerán por completo). En todo caso, más simpático que controlable y con mejor aspecto que jugabilidad.. ●

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 7
Sencillitos, pero aceptables

■ JUGABILIDAD 6
Dichoso control...

■ ADICTIVIDAD 5
Repítelo hasta que te salga bien

CONCLUSIÓN

A lo mejor hace unos cuantos años y en PSone habría estado bien, pero ahora... ¿no es algo tarde para este juego? Muy mejorable.

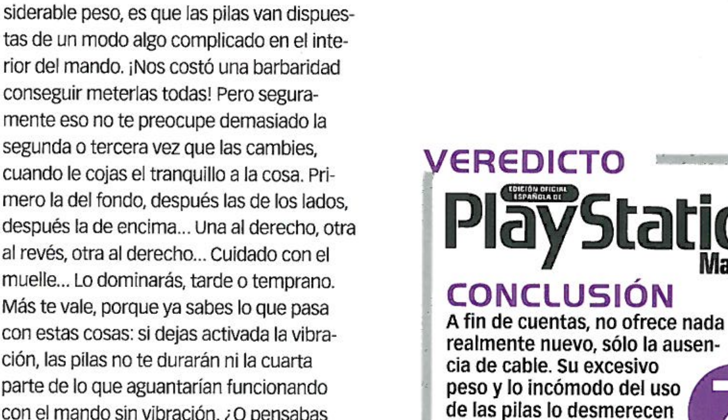
6 /10

CARACTERÍSTICAS • **Algunos minijuegos para dos jugadores • Diferentes «gadgeto-cosas» que usar en determinados momentos.**

LOGITECH CORDLESS CONTROLLER

Producto: Logitech Cordless Controller · **Fabricante:** Logitech · **Distribuidor:** Logitech · **Precio:** 68,88 €

Si parece que ya está todo inventado, ¿por qué no empezar desde el principio? Un mando relativamente convencional, pero sin el dichoso cable que se enreda en todas partes...



Logitech nos tiene acostumbrados a periféricos que casi siempre cumplen idénticas características: un diseño acertado, sin demasiados adornos, pero en todo caso original; un funcionamiento prácticamente perfecto; una gran resistencia al uso, los golpes y los malos tratos; y casi siempre, un peso desorbitado. Y, de hecho, con el Logitech Cordless Controller pasa todo esto. ¡Cómo pesa, el condenado! Más te vale tener unas manos fuertes y unos brazos resistentes, si pretendes usarlo para jugar durante más de dos o tres minutos...

Parte de la culpa de ese peso la tienen las pilas, nada menos que cuatro. Como el principal atractivo de este mando es que viene a ser una especie de «Dual Shock2 sin cable», necesita de una fuente de alimentación propia para abastecerse y funcionar, tanto si dejas activada la vibración como si no. Y para ello, requiere del uso de cuatro pilas en su interior. Aunque, a decir verdad, sin pilas también pesa el cacharro...

Por lo demás, no hay mucho que añadir. La caja viene con dos elementos: el mando propiamente dicho, y el receptor de infrarrojos, que se conecta al puerto del mando de la consola. Después, bastará con que no haya ningún «obstáculo» entre el mando y el receptor, para que funcione correctamente incluso a varios metros de distancia (pero no te alejes tanto, a ver si no vas a ver el juego en la pantalla). Dos sticks analógicos, botones analógicos también, selector de vibración activada o desactivada, etc. Lo de siempre, pero sin tropiezos en el salón con el dichoso cable y con unos cuantos gramos extra, para que hagas algo de ejercicio levantando el periférico al mismo tiempo que juegas. Para que luego digan que los *jugones* tenemos los músculos atrofiados de no levantarnos del sofá... Lo único que se puede reprochar al Logitech Cordless Controller, aparte de su considerable peso, es que las pilas van dispuestas de un modo algo complicado en el interior del mando. ¡Nos costó una barbaridad conseguir meterlas todas! Pero seguramente eso no te preocupe demasiado la segunda o tercera vez que las cambies, cuando le cojas el tranquillo a la cosa. Primero la del fondo, después las de los lados, después la de encima... Una al derecho, otra al revés, otra al derecho... Cuidado con el muelle... Lo dominarás, tarde o temprano. Más te vale, porque ya sabes lo que pasa con estas cosas: si dejas activada la vibración, las pilas no te durarán ni la cuarta parte de lo que aguantarían funcionando con el mando sin vibración. ¿O pensabas que librarte del engorro del cable iba a ser gratis?

VEREDICTO
Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN

A fin de cuentas, no ofrece nada realmente nuevo, sólo la ausencia de cable. Su excesivo peso y lo incómodo del uso de las pilas lo desmerecen un poco.

7 /10

NO TE PIERDAS LA GUIA OFICIAL

Disney SQUARESOFT

KINGDOM HEARTS

YA A LA VENTA





¿Son tres pájaros? ¿Tres aviones? ¡Son las Supernenas! Disfruta de los poderes de Las Supernenas en tu propia casa: sorteamos 20 DVD's con los 10 mejores episodios de las tres pequeñas heroínas. Una hora y media de una de las mejores series de animación del momento, con toda la fuerza de Pétalo, Burbuja y Cactus.

La respuesta

Envía este cupón a:
CONCURSO *Las Supernenas*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....
....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.



La pregunta

¿Qué hacen Las Supernenas antes de irse a la cama?
1.- *Hacer pipi*
2.- *Salvar al mundo*
3.- *Ponerse el pijama*

El premio

Cartoon Network y *PlayStation Magazine* sortearán **20 DVD's con los 10 mejores episodios de Las Supernenas** entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta.



Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FeedBack

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



«Javier, pásanos una foto más actual»– le dijimos, y nos pasó esto. ¿Será que contestar vuestras cartas empieza a afectarle?

EL PAVO DEL QUINTO

Hola aficionados, me llamo Pepe y me gustaría que publicarais este *emilio* para los muchos que todavía tenemos la Play1.
1. ¿La pantalla LCD de la PSone no vale para la vieja PSX? ¿Por qué?
2. Otra cosa, tengo el *Delta Force: Urban Warfare* y voy por la pantalla donde que tienes que buscar a un «notas» en la quinta planta, pero hay muchos guardias y encima voy siempre perdiendo sangre. ¿Hay algún truco para ser invencible? ¿Sacaréis una guía? Muchas gracias.
Pepe
Internet

1. No. Como ya hemos dicho alguna vez, sus conexiones están dispuestas de forma que encajen en la PSone, pero si tienes cables, conocimientos y ganas... tal vez podrías hacer un apaño (aunque seguiría sin «encajar»).
2. No hay guía en perspectiva, de momento, así que prueba con esto: «Select», «derecha», «arriba», «abajo», «círculo», «izquierda», «cuadrado», «triángulo» y «círculo» en el menú principal para desbloquear el menú de trucos oculto. Saludos al «notas».

EL HALCÓN EN APUROS

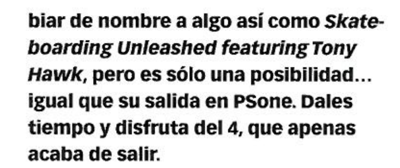
¡Hola peña! Me llamo Tony, tengo 14 tacos y es la primera vez que escribo. Tengo unas preguntillas sobre *THPS 4* para PSone, así que voy a pasar del peloteo.
1. ¿Publicaréis alguna guía para este pedazo de juego? De ser así os lo agradecería, porque hay algunos retos que no consigo superar.
2. En la fase del *College* no puedo hacer el reto de los *lip extensions*, pero sí en las otras fases. ¿Cuál puede ser el problema? ¿Hay que hacer el *grind* en algún sitio concreto?
3. ¿Para cuándo *Tony Hawk's Pro Skater 5*? ¿Saldrá en PSone?
Me despido, un saludo a toda la gente enganchada al *THPS* y a los que trabajan para este pedazo de revista.

PD: Tengo una comunidad de *THPS 3* para PC, ¿podríais publicar mi dirección de Messenger? genaik@hotmail.com Gracias.
PD2: La gente que promete jamones y vinos por aparecer en la revista, ¿cumple lo prometido?
Tony
Internet





¿*Ein*? ¿Tony tú también? Ya es casualidad...
1 y 2. Los consejos del mes pasado y la guía deberían haber resuelto todos tus problemas (al menos todos los relacionados con *THPS 4*). Qué dices, ¿ha ido bien?
3. Probablemente para el último trimestre del año. Se rumorea que podría cambiar de nombre a algo así como *Skateboarding Unleashed featuring Tony Hawk*, pero es sólo una posibilidad... igual que su salida en PSone. Dales tiempo y disfruta del 4, que apenas acaba de salir.



PD: *Tá bieeen*.
PD2 : Ja, ja. ¡NUNCA! Igual es que se extravían por el camino...



RASCA Y PICA

Hola, me llamo Ángel y aunque ya he escrito alguna vez nunca he firmado o dicho mi nombre.
1. Quiero decir a *víctor manuel «El Siete Machos»* (no lo escribo con mayúsculas porque no se lo merece) que su carta me repateó el cuerpo entero. Para ser la primera vez que compraba la revista se podía callar esas cosas, porque yo soy forofo de *PSMag* desde hace un montón de tiempo y cada vez que sale me pongo a leer los retos e intentar superarlos (y aunque supero muchos de ellos, algunos incluso por más de un segundo, no me dejan de gustar). Estoy seguro de que por muy bueno que sea con el Dual Shock no puede superar ni la mitad de los records de Miguel, «el dichoso primo del redactor jefe», «el primo del dichoso redactor jefe» o como queráis llamarle.
2. Tras esta defensa de Miguelín (o lo que sea), quiero que me recomendéis: *The Getaway* o *Minority Report*.
3. Una propuesta: que si podríais hacer un top 10 con los mejores juegos para la negra y otro para la gris. Ya sé que tenéis los tops de Ardilla Sigilosa, Arrakatanga y Under-Man, pero están mezclados, a veces no encuentras

nada de la negra y en ocasiones son juegos de los que nunca se oye hablar.
4. Un truquillo para *Marranos en Guerra*: Si cuando se prepara un movimiento le dais a «pausa» y luego reanudáis, la velocidad del juego aumenta considerablemente (aparte de que se despejan las dudas acerca de si se te ha bloqueado o es que es así).
5. A ver, os cuento: mi hermana es una forofa de *Los Sims*, ¿creéis que merece más la pena en PS2 o mejor que siga jugando en el ordenador? Por favor, sed imparciales.
Bueno, me despido, no sin antes advertir a Miguel Ángel Izquierdo (él sí es una máquina, no como *víctor manuel*) de que a partir de ahora no tendrá que esperar más regalos. ¡Me los pienso llevar todos! Jaa, ja, ja...

PD: A ver si Javier pasa ya la foto buena, que tengo curiosidad por saber a qué monstruo escribo.
Ángel
Internet

1. Vale, vale, tranquilos todos. No es nuestra intención crear disputas entre los lectores, y quien quiera presumir de habilidades innatas en el manejo del pad lo tiene tan fácil como mandarnos las pruebas que os pedimos todos los meses. Además, últimamente la recompensa es lo bastante jugosa como para que valga la pena el *tremendo* esfuerzo de acercarse a Correos... y sea como fuere ya decimos que no es como para picarse unos con otros. ¿Has visto, Víctor Manuel, cómo se pone por nada? Te escribe con minúsculas y dice que no puedes superar los records del *dichoso primo dichoso*... ¿Qué haces, es que no piensas contestarle? ¡Vamos, hombre, dile algo ahí! Si es que...
2. *The Getaway*, naturalmente.
3. No lo vemos muy útil, la verdad. En los Tops actuales aparecen tanto juegos de PSone como de PS2, tienes diversidad de criterios, opiniones imparciales y si alguno no te suena... mejor para ti, una nueva joya o bazofia por descubrir. Hacer un Top 10 absoluto es poco menos que una pérdida de tiempo y espacio: seguro que conoces al menos 8 títulos imprescindibles en cada sistema (exacto, estamos pensando en los mismos).
4. Ah, gracias. Entonces, ¿se te bloquea a menudo la consola?
5. Le gustará, básicamente porque es lo mismo pero mejor: Gráficos 3D, modo «Comenzar una vida», modo para 2 jugadores... Tiene más «chicha».
Pues ya puedes ir despertando, que vamos por el tercer capítulo del *Libromón* y no te vemos lo que se dice «bien situado»...

ANALÍZAME DESPACIO QUE TENGO PRISA

Estimados creadores de la divina *PSMag* (peloteo de calidad, ¿eh?), ahí van unas preguntillas para que reflexionéis un poco, ya que las otras cartas que envié pasaron peor vida en vuestro archivador:
1. Ya que sois la única revista del sector que se preocupa por la PSone (vale, hay otra, pero no como la vuestra), ¿podíais hacer los análisis de sus juegos en el momento justo y no dos meses después?
2. Acerca de los retos: vale que Félix y Miguel Ángel son buenos jugando a casi todo, pero ¡yo soy mejor que ellos! ¿Cómo lo sé? He jugado a *THPS 2* boca abajo y conteniendo la respiración y he hecho 2.730.123 puntos en vuestra demo.
3. ¿Para cuándo una mejora sustancial en vuestra página web en la que se incluyan foros y un chat?
4. Ya os enviaré pruebas de mis hazañas en el *THPS*. Una cosa más, haced el *Feedback* más grande, que el careto de Lourido es lo más divertido de la revista.
Hasta otra, jefes.
Pepe
Internet



1. Tampoco te pases, ¿dos meses? Si es cierto que a veces el juego sale a la venta antes que nuestro análisis, pero dos meses... En muchos casos, o salimos con ALGO de retraso o nos arriesgamos a evaluar una versión beta expuesta a cambios de última hora (algo poco recomendable, que luego os quejáis y con razón). Ten en cuenta que la revista ha de estar terminada a mediados de cada mes si queremos que la leáis a finales, y analizar un juego con criterio y un mínimo sentido de la responsabilidad exige al menos un par de días viciando para ver de qué pie cojea. Vale, olvida lo de la responsabilidad...
2. Sí, bueno, verás: el mérito está en que ellos no necesitan adoptar posturitas que les llenen el cerebro de sangre y oxígeno cada vez que intentan superar un record...
3. Como reza la pequeña animación de http://www.mcediciones.es/psm/, «PRONTO ESTAREMOS ON-LINE». Que se vayan preparando ;) porque será antes de lo que muchos piensan...
4. Criatura...



GAMEBACK

Hola, *playmaniacos*. Ya sé que ahora debería ir una gran cantidad de palabras con un montón de adjetivos en los que se refleje la grandiosidad de vuestra revista, vuestro infinito saber y en general un montón de palabras que expresen el buen rollo que rodea todo lo que hacéis y transmitís a los lectores que mes tras mes os siguen con devoción. Espero que con esto me haya ganado la posibilidad de que respondáis un par de cuestiones que quisiera exponeros.
La primera de ellas es la falta de juegos para PSone, que ya hace año y medio que es algo más que simplemente notoria. Es evidente que todo se debe a que las compañías están más centradas en PS2, pero aún así no considero muy justo para el usuario el hecho de que ni tan siquiera se hayan cuestionado el reeditar viejos juegos que hace unos años fueron juegos de culto. Hablo de juegos que hace no menos de un año se encontraban en casi todas las tiendas especializadas, y que ahora ya no están. Algunos lectores os han escrito diciendo que les está costando mucho encontrar juegos que fueron números uno en ventas, incluso en Platinum, algo que resulta alarmante (tal es el caso del archiconocido *Final Fantasy VII*). En mi caso se trata de la saga *Resident Evil*, de la que sólo tengo el tercer capítulo (que compré cuando salió) porque desde entonces me ha sido totalmente imposible encontrar los dos primeros.
Mi pregunta es la siguiente: ¿Sabéis si por casualidad Sony tiene pensado relanzar juegos que fueron en su día éxito de ventas, ya fuera en serie normal o en Platinum?
Muchas gracias por vuestra atención.

PD: Tal vez estaríais dispuestos a venderme los dos primeros *RE*, si todavía los tenéis.
PD2: Se me olvidaba la segunda pregunta: ¿Descenderán los precios de la PS2 hasta algo más razonable?
Arturo Blanco Martín
Doñinos de Salamanca (Salamanca)

Pues no, no hay noticias acerca del «relanzamiento de relanzamientos», pero no sería mala idea viendo las dificultades que muchos estáis teniendo a la hora de conseguir clásicos imperecederos de la gris. *Al respective*, y mientras sigan sin solucionarse estos *problemillas* de stock, puede que las líneas reproducidas a continuación arrojen algo de luz en la búsqueda de vuestro particular Santo Grial:

Hola, amigos del Feedback. ¿Qué rayos quiere decir Feedback? Bueno, al grano (típico y tópico):
¡A ver si también sabéis tratar temas serios! Pregunta: ¿Los servicios al consumidor sirven de algo? Me contesto yo mismo: Sí. Andaba buscando el Kensei desde hacía siglos. Descatalogado, vendido... siempre la misma respuesta. Un buen día se me ocurrió llamar a Sony, donde me mandaron a Konami y con no poco esfuerzo acabaron consiguiéndome uno. Ya sé que esto no es una ONG ni nada parecido, pero me gustaría agradecer a Manuel de Konami su trabajo y decirles a los lectores que no desesperen en conseguir juegos para PSone, que quien la sigue la consigue. ¡Ánimo! ¡A ver qué decís a esto, listillos! Ah, también busqué en tiendas de segunda mano, pero nada. Por cierto, los de PlayStation Power lo puntuaron con un 90% años ha... y estoy totalmente de acuerdo.
¡Agur, Ben-Hur!

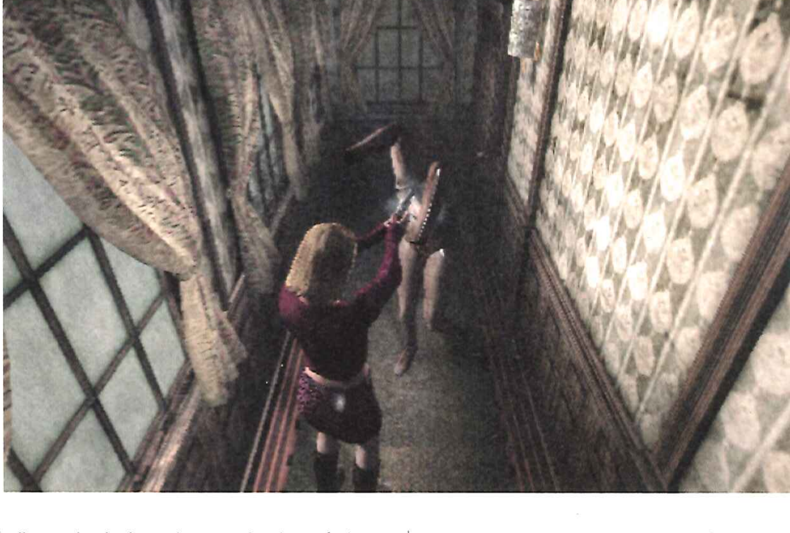
PD: Tengo 33 años, y los videojuegos son como el amor: no tienen edad (mientras te respondan los pulgares, claro).
Jose Manuel González Eleno
Lasarte-Oria (Guipúzcoa)

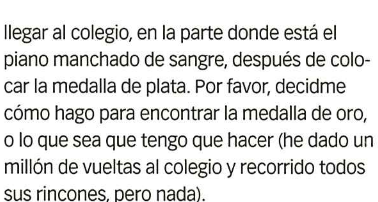
Suerte y ánimo a los afectados por la *crisis del stockless* (ya sabéis, a darle la paliza telefónica a las compañías implicadas). Como comprenderás no podemos venderte nuestros *Residents*, pero dejamos el tema en el aire por si algún amable lector estuviera dispuesto a deshacerse de ellos de forma interesada o desinteresada. En cuanto a tu segunda pregunta, vemos MUY difícil que puedan bajar los precios de las novedades (es decir, *que lo vayan a hacer*); y por tanto también los de Platinum, que en relación a los primeros tienen un p.v.p. bastante aceptable... Jose Manuel: los de *PSMag* también puntuaron con un 9/10 a *Kensei* años ha, concretamente en el número 26. A ver qué dices a esto, listillo :P

PD: *Feed* = Alimentar. *Back* = Atrás, Espalda. *Feed* + *Back* = ... hmm... (¿«Alimenta tu espalda»?) Vamos a dejarlo en «Retroalimentación», que describe mejor el contenido y la finalidad de cartas como la de Jose Manuel.

ATURULLOS CLÁSICOS

Hola amigos, soy Isa, una amiga que sigue vuestras revistas por mi novio que se la compra. En realidad la leo por leer algo... (ja, ja, es broma, en parte me gusta). Es la primera vez que os escribo, así que a ver si me publicáis y me resolvéis estas dudas (si lo hacéis os seré siempre fiel). Allá van:
1. ¿Por qué habláis y popularizáis y la ponéis como mejor consola que ha existido a la PS2? Muchos nos tenemos que conformar con los juegos más cutres de PSone, porque yo por ejemplo no me voy a comprar una PS2 al tener ya un DVD y una PSone.
2. ¿Hay algún juego del estilo de *Syphon Filter* o *007 El Mundo Nunca Es Suficiente*? Ya nos hemos pasado los tres *SF*.
3. Estoy jugando a *Silent Hill* y sólo consigo





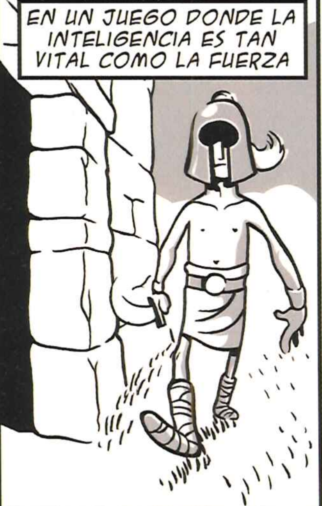
llegar al colegio, en la parte donde está el piano manchado de sangre, después de colocar la medalla de plata. Por favor, decidme cómo hago para encontrar la medalla de oro, o lo que sea que tengo que hacer (he dado un millón de vueltas al colegio y recorrido todos sus rincones, pero nada).
4. También estoy jugando a *Metal Gear Solid*, y no consigo pasar la pantalla de Psycho Mantis. Le quito media vida, y como sólo puedo almacenar 3, las gasto todas. ¿Me podéis dar algún truco para pasarla?
5. Mi última pregunta: ¿Dónde puedo conseguir el *Theme Hospital*? Lo pusisteis en la demo de la revista número 70.
Se despide una fiel amiga, y su novio, que es aún más fiel.

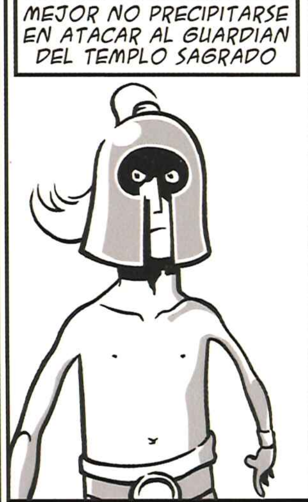
PD: Javi, te iba a mandar una flor, pero mi novio no me ha dejado.
Isabel
Xirivella (Valencia)

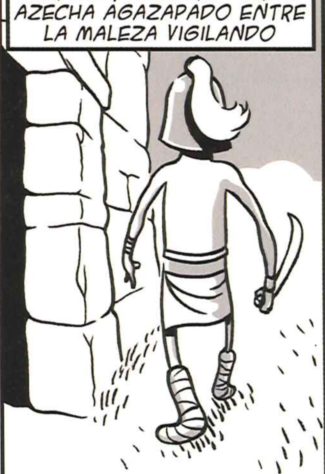
1. Pues... porque aunque no te lo creas, hay a quien lo del DVD le importa tres pitos y sólo quiere jugar con títulos menos «cutres» (léase *GT3*, *DMC*, *PES 2*, etc.)
2. Aparte de *MGS*, prueba con los *Medal of Honor* o *Delta Force*.
3. El del piano es uno de los puzzles clásicos en la historia de PSone. Son 5 notas que NO te vamos a decir (perdería la gracia, entiéndelo), pero que puedes intentar sacar basándote en el extraño poema de la pizarra, en las teclas que suenan y en las que no, en el color de las mismas y el de los pájaros y en el orden en que aparecen en el poema. Y eso porque no te lo íbamos a decir...
4. Otra secuencia clásica: cambia el mando al segundo puerto para evitar que Psycho Mantis te lea el pensamiento y se adelante a tus movimien-

LA TIRA POR TONI FONT

MARK OF KRI









tos. Si él puede jugar sucio, Snake lleva semanas sin darse una ducha.
5. Te diríamos que preguntaras en las tiendas de siempre, pero casi mejor que le eches un vistazo a la carta anterior y extraigas tus propias conclusiones.

PD: Eeh, a mí no me metáis en vuestros rollos (a ver cómo le explico yo esto ahora a la churri...)

CHUPÁNDONOS LA SANGRE

Hola. Me llamo Raquel y tengo 23 años. Sé que os sonará a peloteo, pero vuestra revista es la mejor. Me gustaría que me resolvierais una duda que no me deja dormir: Me he quedado atascada en la sala de las anillas de *Drácula: Resurrección*. No sé de cuántas he de tirar ni en qué orden. Me haríais la mujer más feliz del mundo si me dijerais cómo salir de ahí viva.
Gracias de antemano por todo, y muchas felicidades por vuestra revista.

PD: Por favor, contestadme, que aunque ya sé que os envían muchas peticiones es algo urgente.
Raquel Campos
Moraleja (Cáceres)

¡Aaaargh! ¡Nos hemos vuelto locos buscando la dichosa sala! Anda, échale un vistazo a la carátula del juego y dinos si no pone *Drácula II: El Último Santuario*... ¡Que sea la última vez que te equivocas de juego! ¿Sabes cuántas horas de sueño hemos perdido por culpa de tu pequeño *lapso*? ¿Deberíamos hacer la gracia y pasar ahora de contestarte? ¿Eh? Tsk... En fin, es tu día de suerte; nos has caído bien (pese a todo), y ya que hemos resuelto el «acertijo», no dejaremos pasar la oportunidad de ayudarte con el puzzle. Veamos... Mirando hacia la puerta de salida de la sala, tira de las anillas en el siguiente orden: derecha cercana, izquierda media, derecha media, izquierda lejana, izquierda cercana y derecha lejana. Aparecerá un puente que te permitirá llegar al otro extremo. Disculpas, notas de agradecimiento y presentes varios a la dirección de costumbre.

PD: Así es, por peticiones que no sea; pero bueno, si es por hacerte la mujer más feliz del mundo...

DESDE LEJOS...

Estimados señores de *PlayStation Magazine* (buen comienzo, ¿eh?): Estoy interno en un colegio lejos de mi pueblo. He dejado la Play2 y a mi fami..., bueno, la familia da igual. Espero haberos entristecido y que publiquéis mi carta, u os mandaré al profesor de C. Sociales (se comerá a la directora, os aviso).
1. ¿En serio que el primo del redactor jefe se llama Miguelito? (*Qué le estará pasando al probe Migué, que hace mucho tiempo que no bate records*).
2. *Deveríais coregir las hortrográfias*.
3. Esas cosas que ponéis en inglés son fallos, ¿verdad? Es que a *Donal Cuack Attack* lo comparáis con un juego de golf en inglés.
4. ¿Para cuándo *Final XI*?
5. Podíais invitarme a la redacción, lo pasaría bien.
6. *Ardilla Sigilosa*, ¿tan malo eres que no matas el primer escorpión? Si lo mata mi hermano con los ojos vendados (en serio).
7. Me encantan los cómics.
8. Podéis tomaros un descanso. Os lo merecéis.
9. Ahora debería estar haciendo deberes, pero no me apetece y escribo el e-mail.
10. ¿Merece la pena *The Getaway*?
11. ¿Qué juego de acción actual me recomendáis?
12. 4x - 6 = 3 - 5x, x = ? (Esto sí que es una pregunta)

PD: Adiós con el corazón.
PD2: Se busca novia. Villafranca de los Barros. Colegio San José. Preguntar por mí. Telf. 906 69 69 69

Ramón José Escribá
Internet

Ja, ja. Ya puede ir preparando un buen saco de manzanillas...
1. *Él dise que eh felis en la montaña, que hase musho tiempo que no vicia. Laa lará laralaa...*
2. Ah, ¿pensabas que no nos íbamos a dar cuenta? Sabemos de buena tinta que *coregir* se escribe con j...
3. Nosotros preferimos llamarlos «picatostes de globalización no voluntarios».
4. Todavía nos estamos preguntando para cuándo la conexión a Internet.
5. Sí y no. Ahora que lo dices, si trajeras contigo a tu profesor de Sociales igual podíamos llegar a un acuerdo...
6. *Ardilla Sigilosa*: «*Tu hermano y tú deberíais dejar de ver tanta película de Steven Seagal...*»
7. A nosotros también.
8. Gracias. Desde luego.
9. Tranquilo, sabemos guardar un secreto.
10. Aunque no es lo que nos habían prometido, sí.
11. *Battle Engine Aquila* o el nuevo *Contra: Shattered Soldier*.
12. ¿En un cuerpo conmutativo, finito, algebraicamente cerrado...?

PD: *¡Taluegorls!*
PD2: Hmm... busca otro número de teléfono o ármate de paciencia, je, je.

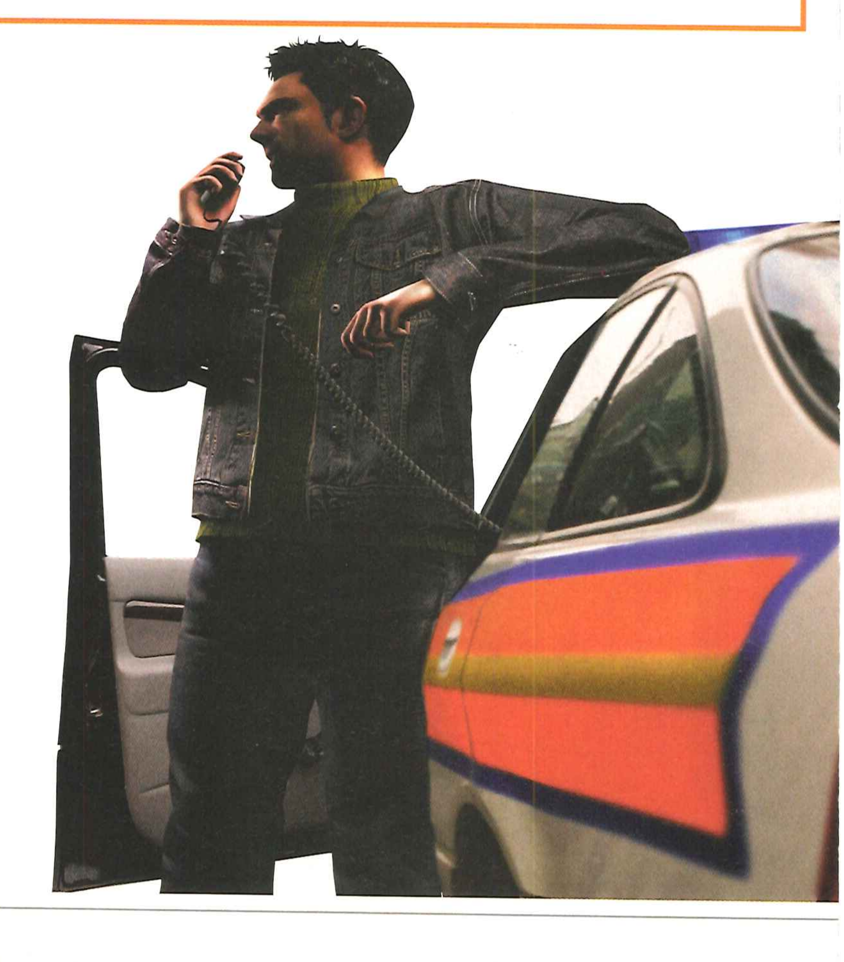
Nota de la redacción: Desde *PSMag* queremos enviar un fuerte abrazo Al Sr. Ramon Escribá y a su familia. Ahí va, con todo nuestro cariño.

YA-LLEG-OH?

¡Hola! Soy Ángel, un niño de 12 años. Ésta es la primera carta que escribo, y no sé si me saldrá bien, pero bueno. ¡Allá vamos!
1. Soy un fanático de *Yu-Gi-Oh!* ¿Cuándo saldrá el juego? Porque en las revistas 69 y 70 decíais que iba a salir en diciembre, y... ¿Cómo es que no ha salido todavía? Me estoy empezando a agobiar, he buscado en todos los videoclubs.
2. Estoy dudando entre comprar *Legend of Dragoon* o *Darkstone*. ¿Cuál me aconsejáis vosotros?
Bueno, ya está todo, muchas gracias por si publicáis mi carta.

PD: Si no lo hacéis, podéis mandarme la respuesta por correo a... ***<no, no lo haremos :P>***.
Ángel
Internet

1. Inicialmente estaba previsto para el 1 de noviembre del año pasado, pero las últimas noticias apuntan al 28 de marzo del presente como el día Y. Si no sale para entonces, ya lo vemos sumergido en el mismo agujero negro que *Black & White*...
2. *Legend of Dragoon*, sobre todo si te gustan los *Final Fantasy*. *Darkstone* es más arcade (tampoco está mal).

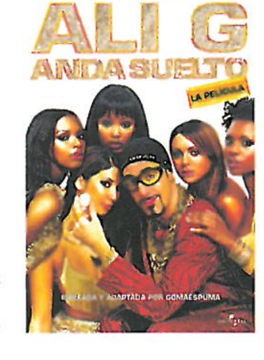


Otros límites

Porque no todo en esta vida es jugar a «la Play»

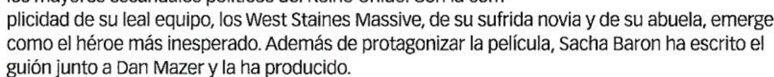
NOVEDADES EN VÍDEO/DVD

ALI G ANDA SUELTO



Alquiler, disponible en VHS y DVD
Lanzamiento: 19 marzo
Director: Mark Mylod
Intérpretes: Sacha Baron Cohen, Michel Gambon, Kelly Bright, Barbara New y Martin Freeman
Género: Comedia
Universal

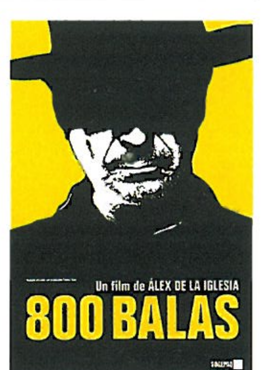
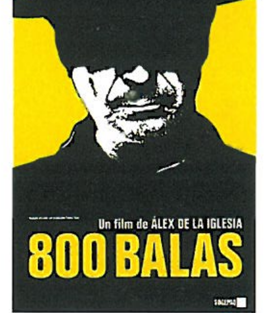
Sacha Baron interpreta a su personaje cómico más famosos, Ali G. La nueva sensación cómica del Reino Unido se abre camino en el resto del mundo con una atrevida comedia. En su debut en la pantalla grande, el más divertido y pasota de los gansters raperos blancos que se mueve a ritmo de hip-hop, se encuentra en la curiosa situación de tener que resolver uno de los mayores escándalos políticos del Reino Unido. Con la complicidad de su leal equipo, los West Staines Massive, de su sufrida novia y de su abuela, emerge como el héroe más inesperado. Además de protagonizar la película, Sacha Baron ha escrito el guión junto a Dan Mazer y la ha producido.



Guillermo Fesser y Juan Luis Cano, miembros del dúo Gomaespuma, han adaptado e interpretado la banda sonora en castellano de la película.

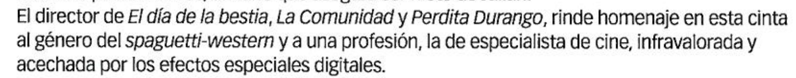
VEREDICTO: **Sacha Baron (Ali G), empapado de éxito en la televisión de su país, se lanza al cine con una película de argumento algo pobre, pero que se escuda en su cara para venderse bien**.

800 BALAS

Alquiler, disponible en VHS y DVD
Lanzamiento: 19 marzo
Director: Álex de la Iglesia
Intérpretes: Sancho Gracia, Carmen Maura, Luis Castro y Eusebio Poncela.
Género: Tragicomedia
Universal

Almería, desierto de Tabernas, año 2002. Texas Hollywood es un polvoriento poblado del Oeste donde hace décadas que ya no se ruedan películas. Allí malvive Julián, un veterano especialista de cine que está de vuelta de todo. Junto a otros nostálgicos y marginados se gana la vida recreando patéticas escenas de acción para los escasos *guiris* que visitan la zona. La vida de estos pobres diablos da un vuelco de 180 grados cuando aparece Carlos, un niño que asegura ser nieto de Julián.



El director de *El día de la bestia*, *La Comunidad* y *Perdita Durango*, rinde homenaje en esta cinta al género del *spaguetti-western* y a una profesión, la de especialista de cine, infravalorada y acechada por los efectos especiales digitales.

VEREDICTO: **Interpretaciones enormes, tanto de los protagonistas como de los secundarios, para una película con ciertas dosis de genialidad pero algo irregular y en ocasiones, incluso, desafortunada**

MISTERIOSO ASESINATO EN MANHATTAN

DVD a la venta
Lanzamiento: 14 marzo
Director: Woody Allen
Intérpretes: Woody Allen, Diane Keaton, Alan Alda, Anjelica Houston
Género: Comedia
Precio DVD: 23,99 €
Características: Cinco idiomas en mono (español, inglés, alemán, italiano y francés). Subtítulos en más de 15 lenguas.
Columbia

Carol Lipton es una ama de casa de Manhattan convencida de que su vecino de al lado ha asesinado a su esposa. Su marido Larry es más escéptico y no la cree, por lo que Carol recurre a un amigo para que le ayude a buscar pistas. A medida que se van metiendo en el caso va creciendo la complicidad entre ellos. Larry, espoleado por los celos y por una seductora escritora también interesada en el caso, se une de mala gana a la investigación, que se va complicando cada vez más.

VEREDICTO: **Inteligente y genial obra maestra de Allen. Comedia de misterio en la que el humor no decae ni un minuto y que homenajea a clásicos como Hitchcock u Orson Welles.**



FANÁTICA

Alquiler y venta en VHS y DVD
Lanzamiento: Disponible
Director: John Polson
Intérpretes: Jesse Bradford, Erika Christensen, Shirl Appleby
Género: Suspense
Precio VHS y DVD: No disponible
Características DVD: Inglés 5.1 Dolby Digital y Español DTS. Subtítulos en inglés y español
Extras: Tráilers, entrevistas, imágenes del rodaje.

Ben, un campeón de natación que aspira a una beca y Amy son novios y compañeros de instituto. Su feliz relación se ve amenazada cuando Madison, una nueva alumna, entra en escena y pone los ojos en Ben. A medida que crece su obsesión por él, la vida de Ben parece complicarse cada vez más: le echan del equipo de natación, su mejor amigo muere en extrañas circunstancias y le acusan de huir de un accidente que acaba con Amy en el hospital. Ben sospecha que Madison está detrás de todas sus desgracias y, con todo el mundo en su contra, empieza a investigar su pasado, encontrando increíbles y oscuros secretos.

VEREDICTO: **Versión para adolescentes de *Atracción Fatal*, la película protagonizada por Michael Douglas y Glenn Close que fue todo un éxito en los 80. Un poco de intriga dentro de los cauces convencionales, unas notas de casto erotismo, unas caras populares, música potente y una facturación agradable importante. Un producto justito que sólo consigue engañar al estómago vacío por un rato.**

CINE

8 MILLAS

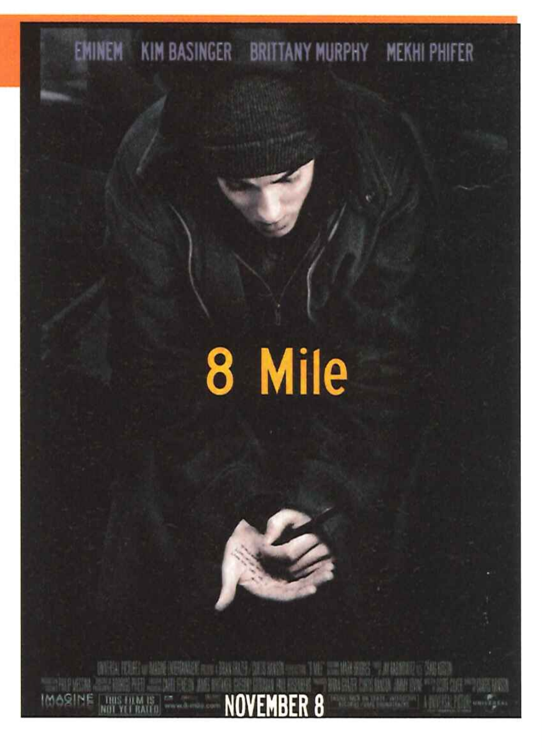
Estreno: 7 febrero 2003
Intérpretes: Eminem, Kim Basinger, Brittany Murphy, Mekhi Phifer y Eugene Byrd
Director: Curtis Hanson.
Distribuidora: UIP

El reputado director Curtis Hanson, ganador del Oscar al mejor director por su excelente trabajo en *L.A. Confidential*, ha sido el encargado de fraguar, casi milagrosamente, el debut cinematográfico de Eminem, una de las figuras más controvertidas del *hip-hop* internacional y verdadero azote de la extrema derecha norteamericana. Le acompañan en su estreno Kim Basinger, poco afortunada en la elección de sus últimos papeles, y la estrella emergente Brittany Murphy, una auténtica todo terreno curtida en diferentes series para la pequeña pantalla –¿alguien recuerda su tierna aparición en *Blossom*, allá por 1991?–, que colocó su última cinta, *Just married*, por delante de la segunda parte de *El Señor de los Anillos* en la taquilla estadounidense.

Como ya demostrara en *Jóvenes prodigiosos,* Hanson vuelve a hacer gala de su innata capacidad para cambiar de género, sin que el pulso narrativo se vea afectado por ello. En esta ocasión, el filme nos traslada a los barrios gris marengo de Detroit, una ciudad industrial que, a mediados de los noventa, abandonó el bullicio y la prosperidad por las sombras y la desesperanza. Un auténtico hervidero de conflictos económicos y raciales donde la calle *8 Mile Road*, que recorre el perímetro de la ciudad, marca la frontera entre lo urbano y lo suburbano, entre lo negro y lo blanco. Allí sobrevive Jimmy *Rabbit* Smith (Eminem), un joven conflictivo que en ausencia de sus padres ha formado junto a sus amigos un grupo de *rap*, los *Three One Tirad*, literalmente Tres y un Tercio, a la espera de conseguir un golpe de suerte que les arranque de la rutina.

Sí, Detroit está herida, pero aún no es un fantasma. La ciudad está orgullosa de su larga tradición musical, plasmada en el sonido de la Motown, que dominó la música popular de los años 60, o en la poderosa voz de Aretha Franklin, la reina del *soul*. El ritmo del *hip-hop* no es una excepción a la leyenda y la banda de Jimmy alimenta sus sueños en los clubes del centro, donde los mejores *raperos* del barrio se baten en duelos verbales imaginados a partir de rimas ofensivas que persiguen el respeto de los demás. Y entre letra y letra, punteo de bajo y golpe de batería, Jimmy reflexiona sobre su relación con Alex (Brittany Murphy) y su madre, Stephanie, encarnada de forma estremecedora por una Kim Bassinger que vuelve a dar lo mejor de si misma bajo la batuta de Hanson, con quien ya ganó un Oscar a la mejor actriz secundaria por *L.A. Confidential*.

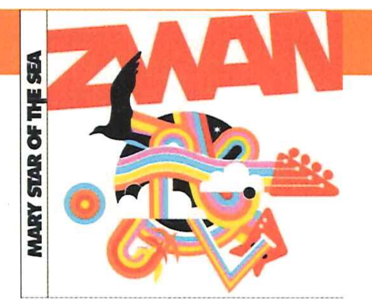
A partir de esta línea argumental, *8 Millas* (que en realidad debería llamarse *La Milla 8*) teje una historia de corazones castigados, en ruinas, como Detroit, que se resisten a vivir con las cartas marcadas. En ese sentido, Jimmy nos recuerda en más de un momento al mítico Rocky Balboa interpretado por Stallone. Ambos, boxeador y cantante, ponen la otra mejilla porque no tienen nada que perder; porque no aceptan el destino que les han dibujado otros; porque, en definitiva, saben que sus límites no tienen nada que ver con el lugar donde viven, sino con quiénes son y lo que están dispuestos a perder. Y muchas veces, esa frontera sólo es imaginada.



MÚSICA

ZWAN

«MARY STAR OF THE SEA»
Lanzamiento: 10 de febrero
Precio: No disponible
Compañía: Warner Music



¿Hay vida después de los Smashing Pumpkins? Pues a tenor de lo que se puede escuchar en el disco de debut de Zwan, la nueva banda de Billy Corgan, parece que sí. Y es que da la impresión de que al ex cantante y líder de los Pumpkins le ha sentado bien aliarse con sus nuevos compañeros, que no son precisamente unos desconocidos: tanto Paz Lenchantin, la atractiva bajista, como el batería Jimmy Chamberlin y los guitarristas Matt Sweeney y David Pajo son sobradamente conocidos y se han curtido en prestigiosas bandas.

Lo mejor del primer trabajo de Zwan es que Billy Corgan ha decidido soltarse la melena (obviamente de forma metafórica) y, dejando a un lado la épica y la megalomanía que lastraba los últimos trabajos de los Pumpkins, ha compuesto 14 canciones que destacan por su inmediatez y frescura, como bien demuestra el contagioso single «Honestly», una canción descaradamente pop que contiene el estribillo más pegadizo y arrebatador con que Corgan nos ha obsequiado a lo largo de su carrera.

Pero que nadie se lleve a engaño; si alguien esperaba que Zwan supusiese una ruptura radical con las señas de identidad de Billy Corgan, se equivocaba de pleno. Aquí no hay otra cosa que rock y pop de guitarras apoyados en una poderosa sección rítmica que en algunos momentos no anda muy lejano del sonido Pumpkins («Declarations of Faith» no habría desentonado en algunos de sus últimos discos).

De hecho, más que una ruptura con su pasado, lo que supone Zwan para Billy Corgan es una vuelta a sus raíces y un renacimiento, lejos del peso del dinosaurio en que se había convertido su anterior banda. Y «Mary Star of the Sea» convence más por lo que apunta que por lo que ofrece. Obviamente este disco queda muy lejos de la brillantez de «Siamese Dream» o de «Mellon Collie and the Infinite Sadness», entre otras cosas porque contiene buenas canciones pero pocos temas realmente brillantes, aunque sienta las bases de un futuro que parece prometedor para Corgan y compañía. Y eso que nadie daba un duro por ellos...

MASSIVE ATTACK

«100TH WINDOW»
Lanzamiento: 10 de febrero
Precio: No disponible
Compañía: Virgin Records

Con sólo tres trabajos, «Blue Lines» (91), «Protection» (94) y «Mezzanine» (98), más uno de remezclas, «No Protection» (95), los de Bristol se han convertido en abanderados –junto a Tricky y Portishead– del *trip hop* y en una de las bandas más respetadas de la música británica.

Y es que desde que su disco de debut fuese igualmente bien recibido por la crítica y el público, el trío formado por Mushroom, 3D y Daddy G ha dosificado su talento publicando un nuevo trabajo cada tres o cuatro años, manteniendo un estilo propio sin renunciar a la evolución, que en su caso ha sido imparable. La combinación de *samplers*, electrónica, música negra, hip hop y soul que sirvió para sentar las bases del *trip hop* en sus dos primeros discos, ha ido progresando en pos de un sonido más denso, menos bailable y cada vez menos enraizado con la música negra.

«100th Window» confirma esta tendencia, que por otra parte no es casual, sino que refleja los cambios sufridos por el propio grupo: después de la «deserción» de Mushroom y el progresivo distanciamiento de Daddy G, todo el peso compositivo ha recaído en las manos de 3D, el miembro menos influenciado por la música negra. Y por ello este nuevo disco ahonda en los senderos abiertos en «Mezzanine»: canciones de atmósferas inquietantes, densas, que mantienen una incómoda tensión que nunca llega a romperse.

La sección de voces invitadas, cuenta en está ocasión con la presencia de Sinnead O'Connor, que borda su papel en temas como «A Prayer for England» o «Special Cases». Tal vez sólo se eche de menos un single claro que destaque entre las nueve composiciones (más un tema oculto al final del disco) que componen «100th Window», pero ello no es óbice para reconocer que nos hallamos ante un disco excelente, lleno de matices que tardará en ser paladeado de forma pormenorizada.

Massive Attack actuará el 27 de mayo en Granada, el 29 en Madrid, el 30 en Barcelona y el 31 en San Sebastián.

PLAY SOS

△ TRUCOS ○ CONSEJOS ✕ GUÍAS □ SOLUCIONES

Trucos y Tácticas

Los mejores juegos de PlayStation no tienen secretos para nosotros

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

DISPARA PRIMERO, PREGUNTA DESPUÉS...

Nada como las situaciones límite para que la adrenalina corra por todo tu cuerpo. Si no quieres perder los nervios, echa mano de nuestros trucos...

Durante el juego, haz pausa, mantén pulsado L1 e introduce estos códigos:

Todos los mapas
✕,○, □ △, △,○, ✕

Abre todas las puertas
△, □ □ △, ✕,○, □ △

Munición extra
□ □○, △, ✕, △, ✕, △

Salud ilimitada
△, △, ✕,○, ✕, □

Rehenes que no mueren
○,○, □ △, ✕, △, ✕,○

Sin enemigos
△,○,○, △, □ ✕, △,○

Todo vale
○, △, △, ✕,○, □ ✕, △

Modo superman
✕, □ △, △,○, □ ✕, ✕

Secuencia final
□ △, □ □○,○, ✕, △

V-RALLY

¿DIFÍCIL? ¡HAZLO FÁCIL!

Si te cuesta darle al acelerador, si se te va el coche en las curvas... prueba nuestros códigos.

Cuando aparezca el logo de Infogrames, dale enseguida a ↑, ↓, △,○, ↑, ↓, △,○

Sabrás que lo has hecho bien, porque te lo indicará un mensaje. Después de introducir esta secuencia, mantén pulsados los siguientes bototes hasta que el logo de Infogrames desaparezca. Una señal te indicará que lo has hecho bien.

Tiempo ilimitado ← + L1

Carreteras estrechas ← + L2
Tiempo ilimitado y carreteras estrechas L1

Jeep y pista de montaña rusa
← + R1
(En lugar del circuito de Suecia, tendrás una montaña rusa; y en lugar de un Peugeot 106, un Jeep)

Reiniciar la carrera
← + R2
(Puedes volver a empezar una carrera arcade)

Todos los trucos
← + R1 + R2 + L1 + L2

Vuestros trucos

DIGIMON DIGITAL CARD BATTLE
Hechizos extras
Para conseguir hechizos extras, completa el juego, ve a Sky City y habla con el mago. Él te preguntará por los hechizos. En el manual tienes seis pero existen tres más.

Luís De la Vara, Alicante

EL MAÑANA NUNCA MUERE
Activa el modo de trucos
Durante el juego, haz pausa y pulsa SELECT dos veces, más ○], ○. Activarás el modo de trucos y podrás utilizar los tres que siguen. Recuerda que debes activar el modo de trucos cada vez que quieras introducir uno.

Completar la misión
SELECT, ○
Acceso a todas las misiones
L1, O, SELECT
Salud total
△, SELECT

Roberto Hoyos, Salamanca



PRO EVOLUTION 2

CÓMO... DRIBLAR COMO JOAQUÍN , PASARLA COMO XAVI Y MARCAR COMO RAÚL

Bienvenidos a la segunda parte de los trucos de *Pro Evolution 2*, cuya primera parte te ofrecimos el mes pasado. Fútbol total.

Paredes

Mantén pulsado L1 y ✕ para una pared normal, o mantén pulsados o y○ para una pared elevada. Son los más efectivos cuando, en campo contrario, haces un pase hacia dentro desde el extremo, ya que tu extremo puede salir corriendo a recoger el pase dejando atrás la defensa.

¡A por el que lleva el balón!

Cuando defiendas, mantén pulsado □ para que uno de tus jugadores entre al contrario que lleva el balón

Amago

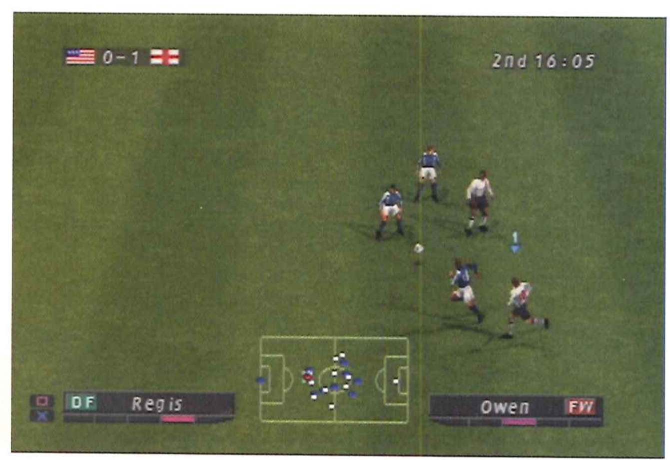
En campo contrario, pulsa "chut" (○) y "pase" (✕). Necesitarás un poco de práctica para perfeccionarlo, pero es una técnica que, bien empleada, puede sembrar el caos.

Pases cruzados

Cuando hagas un pase cruzado, intenta darle dos veces seguidas a ○. Conseguirás un pase cruzado semi-alto, mucho más peligroso que el pase cruzado alto. Si le das a ○ tres veces seguidas, el pase cruzado será raso, pero ten cuidado no vaya a interceptarlo el portero.

Falta directa

Si no quieres chutar directo desde el punto de la falta, mantén pulsado ↓ y ○ para dar pases con más peligro que un pase normal. Lanza el balón hacia el córner del área de penalti y tu oponente se las verá y deseará para salir del apuro.



EL PLANETA DEL TESORO

CÓMO... SUPERAR EL PRIMER NIVEL

Olvida por un momento la palabra «Disney» y repite con nosotros: *El Planeta del Tesoro* tiene una jugabilidad más que considerable (le dimos un 7/10 en este apartado en *PSMag* 72). Es un título con varios tipos de juego a la vez y tiene sus dificultades. Es por eso que este mes te vamos a soplar algún truquillo para echarte un cable... ahí va.

Vencer al primer jefe final

Empecemos con el primer jefe final. Scroop te lanzará barriles desde el otro lado de un barranco. Salta para esquivarlos. Cada tantos barriles, Scroop te lanzará una granada. Devuélvesela con ⊡, pero espera a que Scroop esté quieto. Tendrás que acertar tres puntos a su alrededor ←, ↑ y → para dar por terminada esta etapa de la lucha contra el jefe final.

Cuando le hayas dado unas cuantas veces con las granadas, saltarásobre una caja que se balancea y te lanzará llamaradas de fuego. Todo lo que debes hacer es saltar para que no te alcance el fuego y recoger las granadas. De nuevo, tienes que acertar tres puntos, pero ahora, detrás suyo: ←, ↑ y →. No hay límite de tiempo, así que no dejes de esquivar ni de lanzar granadas.

Cuando logres acertar los tres puntos tras él, caerá de la caja y empleará su tercera maniobra de ataque. Ahora se dedicará a lanzarte grandes cajas. Cada vez que una de las cajas cae al suelo, crea una fuerte sacudida, así que usa dobles saltos para mantenerte en el aire todo el máximo de tiempo posible. Recuerda que las cajas sólo pueden lastimarte después de que hayan tocado el suelo, así que espera hasta el último segundo antes de saltar.

Después de esquivar algunas cajas, Scroop saltará sobre ti para atacarte por última vez. Una vez más, emplea el doble salto para evitar la fuerte sacudida, y cuando quede tumbado en el suelo, dale con tu láser. Con un par de veces será suficiente.



Verlo todo

A lo largo de *Treasure Planet* hay un montón de bonus. Para asegurarte de que no se te escapa ni uno, salta y agárrate a todos los salientes de acantilado y cajas flotantes que encuentres. No olvides usar la cámara rotatoria (pulsando L2 y R2) para no perder detalle del nivel.

Planeando

Cuando saltes, dale a △ para que se abra el planeador. Podrás saltar desde las alturas sin romperte la crisma.

Cuevas secretas

No pierdas detalle de los escenarios que quedan destrozados, sobre todo de las paredes con grietas. Un disparo de tu láser hacia ellas te descubrirá cuevas secretas que guardan tesoros escondidos y vídeos.

Bienvenido a Hogwarts

CLASE DE HIERBOLOGÍA

CADA PÓCIMA EN SU BOTE

Debes superar el récord de la escuela en la carrera de Hierbología, así que no dejes de intentarlo hasta que lo consigas. No es muy difícil. Una vez dentro del invernadero nº 3, deberás aprender el hechizo Incendio. Todo consiste en pulsar el botón correcto en el momento adecuado. Espera a que la varita señale el botón en pantalla y pulsa rápidamente el botón correspondiente en tu dual shock. Practica hasta que consigas la máxima puntuación. Cuando hayas aprendido el hechizo, vuelve para rescatar a los Mandrakes de las babosas gigantes con un Flipendo a punto para disparar. Hay cinco para rescatar. Sigue la ruta de los invernaderos para encontrarlos a todos.

PISTA CLAVE

Combate 1: el Flipendo
Hay dos niveles de Flipendo. Un golpecito leve a la ⊗ disparará un fogonazo pequeño (útil en combates a corta distancia y con Magos). Si tienes más tiempo, mantén pulsado ⊗ hasta que se cargue el hechizo y lánzalo.



ENTRENAMIENTO QUIDDITCH

Esta parte te resultará bastante familiar si jugaste a *La Piedra Filosofal*, pero no te saltes el entrenamiento, puesto que hay una nueva técnica para hacerte con el Snitch de oro y es bastante peliaguda. Si es la primera vez que te subes a lomos de una escoba voladora, escucha a Oliver Wood, puesto que te explicará todo lo que debes saber acerca del Quidditch. Cuando tengas que cazar el Snitch, deberás hacer gala de unos reflejos espeluznantes. Intenta colocar el icono de la mano tan cerca como puedas del Snitch y, cuando el botón X aparezca en pantalla, pulsa X en tu dual shock. Se trata de un test sobre la coordinación de tu ojo y de tu mano y, la práctica es la mejor forma de superarlo.





VÓMITO DE BABOSA

¿LE SENTÓ MAL EL CURRY A RON LA NOCHE ANTERIOR?

Hay dos fases en las que tienes que salvar a Ron de un final no muy agradable. En primer lugar, deberás seguirle a través del bosque. Mantén el stick analógico izquierdo hacia delante todo el rato para que no pierdas de vista a Ron y, cuando tengas que lidiar con las esquinas, tira el stick hacia atrás y, al mismo tiempo, hacia la dirección que requiera el giro que tienes que efectuar. Cuando llegues hasta Hagrid, utiliza la misma técnica que utilizaste anteriormente con el demonio ruidoso en la madriguera, pero vacía tu caja dentro del cubo cada vez que se llene (cinco vómitos y estará lleno).





LA CLASE DE DADA

SÉ EL PRIMERO DE TU CLASE

Al igual que con la clase de hierbología, aquí hay dos copas a ganar. La carrera por la lección y la propia copa de la lección. Las reglas son las mismas aquí que en la otra clase (ver cuadro anterior). Cuando hayas superado el récord de la escuela en la carrera y hayas conseguido la máxima nota en la lección, deberás arrinconar a los duendecillos que se han escapado de sus jaulas. No es muy difícil. Apunta a los duendecillos pulsando R1 y, cuando veas una luz brillante encima de ellos, dales fuerte con un hechizo. Cuando esté aturdido, utiliza el Wingardium Leviosa para devolverlos a sus jaulas. Repite la operación hasta que la habitación quede limpia del todo.

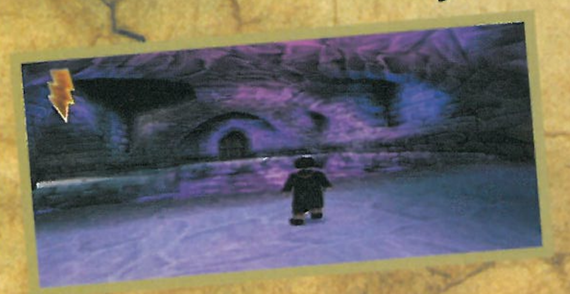
LA FIESTA DE LOS MUERTOS

Para llegar a la fiesta de los muertos deberás encontrar el camino a través de la mazmorra (échale un vistazo al mapa que publicamos el mes pasado para orientarte mejor). Lo primero que debes hacer es localizar las dos palancas, que harán subir las dos plataformas necesarias para cruzar la porquería púrpura. Prepárate para el combate, puesto que deberás enfrentarte a algunos enemigos aquí.

Cuando llegues a la fiesta deberás solucionar un problemilla con Peeves, que no para de lanzarte comida. Carga a tope tu Flipendo antes de que aparezca de detrás de la mesa, apunta hacia él y espera hasta que se detenga para darle fuerte. De esta forma te encargarás de él antes de que pueda hacerte nada a ti.



EMPIEZA TU SEGUNDO AÑO EN LA MÁS FAMOSA ESCUELA DE MAGOS Y BRUJERÍA



QUIDDITCH CONTRA SLYTHERIN

DEL ENTRENAMIENTO A LA PRÁCTICA

¡Oh oh! Alguien ha metido la pata y le toca a Harry solucionar el asunto. Y encima, Malfoy va detrás del Snitch de oro.

Cuando empiece la persecución, intenta concentrarte en los giros a través del circuito de manera que puedas evitar darte de narices. Cuando lo hayas sacudido, ve a por Draco. Intenta tomar las esquinas tan cerradas como puedas y, cuando estés listo (escucharás una sirena), empuja a esa pequeña rana. Repite este proceso, cortando las esquinas cuando sea posible, hasta que acabes con él. Después ve a por el Snitch de oro.

CONVIÉRTETE EN CRABBE Y GOYLE

LAS COSAS SE COMPLICAN CON MALFOY

Cuando hayas elaborado la poción Polijugos, Harry y Ron se transforman en los esbirros de Malfoy, Crabbe y Goyle. Tu tarea consiste en seguir a un miembro de la casa Slytherin a lo largo de un estrecho camino hasta su madriguera y descubrir si Malfoy está detrás de los extraños acontecimientos. Notarás que al desempeñar el papel de otro personaje, los controles hacen algunas cosas divertidas. Es mucho menos maniobrable que Harry y deberás contrarrestar esto con movimientos más lentos. Ve lento en las esquinas y los saltos y corre solo cuando estés en alguna recta libre de obstáculos. El muchacho de Slytherin no se alejará mucho, aunque te distraigas un poco.

INFÍLTRATE EN LA CABAÑA DE HAGRID

Actúa como si fueras Solid Snake

El sigilo es la clave en esta fase, puesto que debes infiltrarte por territorios sin que los profesores noten tu presencia. Para los principiantes, lo mejor es utilizar la capucha de invisibilidad, pero ten cuidado, puesto que sus efectos pasan enseguida y te pueden pillar desprevenido. La segunda estrategia que puedes utilizar es la de mantenerte en los cercos más altos, puesto que les será más difícil detectarte por ahí. Cuando estés en las partes altas, tómate tu tiempo y observa los patrones de búsqueda que tienen los profesores y memoriza el momento adecuado en el que debes lanzarte a la aventura.

La Poción Polijugos

Es hora de dar un paso por el callejón de Diagon

Hagrid te dará la piel de Boomslang cuando limpies de gnomos su jardín y, después del Quidditch, le toca el turno a la calle Diagon, donde deberás hacerte con las sanguijuelas y las moscas, los dos otros ingredientes necesarios para la poción. Solo debes visitar un par de tiendas. La Mulpepper's Apocathery, donde deberás acabar con los duendecillos antes de que se agote el tiempo. Recuerda tus estrategias anteriores y no tendrás problemas. Y, en la tienda Magical Menagerie, busca bien y encontrarás una caja de regalo y dale un buen Flipendo.

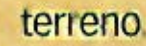
Las moscas saldrán pitando y deberás acabar con ellas. Sigue a las moscas de caja en caja hasta que las atrapes a todas.





El Bosque Prohibido
la oscuridad exterior

Ahora nos desplazamos desde Hogwarts hasta el Bosque Prohibido, en el peligroso y temible "exterior". Al principio, quizás te parezca como un laberinto de caminos, pero en realidad es bastante lineal, así que tira recto y *pa'lante* y no te perderás. En alguna ocasión, tendrás que pararte y alumbrar el camino con el Verdimillious Duo y, en otros sitios, deberás utilizar el Incendio y el Flipendo para abrirte camino. Déjate llevar por las lucecitas en las piedras y las arañas y afina tu puntería.





LUCHA CON LOS MALOS DEL BOSQUE
¿CARACOLES Y ARAÑAS GIGANTES? ¿QUÉ LES DAN DE COMER A ESTOS ANIMALES?

Hay varios tipos de enemigos arrastrándose por las esquinas del bosque. A los caracoles gigantes te los puedes cargar con un Incendio cargado al máximo y, a las ratas deberás darles un par de veces para acabar con ellas. Las arañas gigantes son tu mayor preocupación. El truco, cuando luches con las arañas gigantes, está en mantener pulsado R1 para apuntar automáticamente a la araña y cargar contra ella con un Flipendo cargado al máximo. Espera hasta que la araña de marcha atrás con sus patas traseras y lanza el hechizo rápidamente, después retírate, vuelve a cargar el Flipendo y repite la operación. Cuando te encuentres con dos arañas a la vez, intenta alternar los ataques entre ellas. Deberás tener suficiente con dos o tres disparos para cada una.
A estas alturas, ya deberías disponer de la mejor para tu Flipendo, con lo que todo será un poco más fácil.

EVITAR A LOS TROLLS
SON MALOS Y VERDES Y MEJOR QUE NO TE VEAN

La estrategia que debes utilizar en esta sección del bosque es muy parecida a la que utilizaste con los profesores camino a la cabaña de Hagrid. Tienes que ser sigiloso, así que no te lances a lo loco sin antes observar bien el terreno.
Avanza silenciosamente hacia delante para evitar ser detectado y corre tan rápido como puedas cuando el camino esté libre de bichos y enemigos.



DERROTA A ARAGOG
BORRA DEL MAPA AL REY DE LAS ARAÑAS

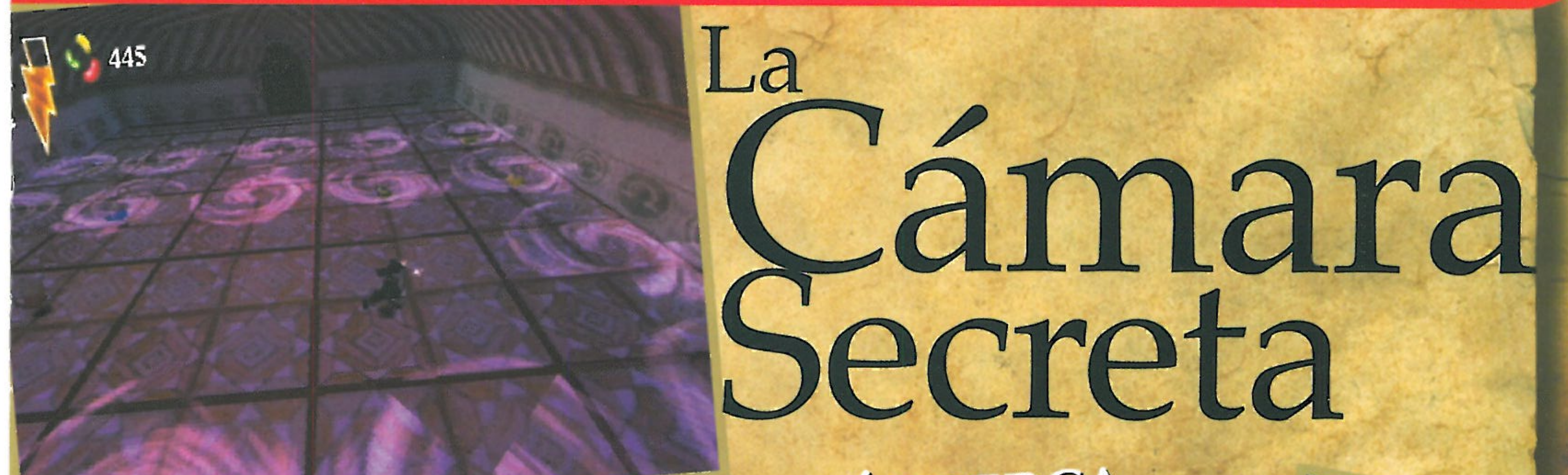
¡Que no cunda el pánico! Quizás parezca un combate difícil, pero en realidad es bastante sencillo si sabes cómo llevar el asunto. Debes encargarte primero de los cuatro troncos de colores que hay en las esquinas del nido de Aragog y, al mismo tiempo distraer a las arañas soldado. Sigue nuestras indicaciones y supera el reto:

1 No pares de moverte.
Absolutamente vital para sobrevivir. Da vueltas alrededor del nido y no te detengas por nada. Si te paras, Aragog te saltará encima e intentará comerte entero y, las arañas soldado tampoco se quedarán mirando...

2 Mantén el apuntado automático pulsado.
Mientras te mueves, mantén pulsado el apuntado automático. De esta forma, siempre podrás disparar. También caminarás hacia atrás, de forma que tu punto de vista será diferente.

3 Cambia de objetivo.
No intentes derribar un tronco directamente. Si das vueltas al nido, puedes ir disparando un poco a cada tronco para debilitarlos y de paso, puedes encargarte de las arañas también. Para cambiar de objetivo, suelta R1 y vuelve a pulsarlo cerca de otro tronco.





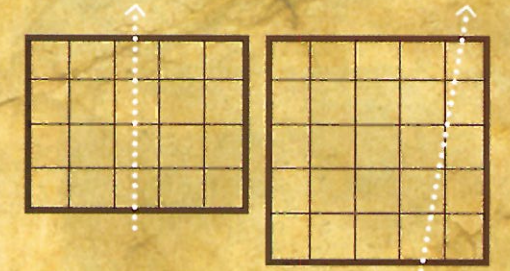
La Cámara Secreta

EL FINAL ESTÁ CADA VEZ MÁS CERCA

ENCONTRAR A LOCKHART

ESE VIENTO QUE SOPLA...

Al volver a Hogwarts, después de inspeccionar el Bosque Prohibido, lo primero que debes hacer es encontrar a Lockhart. Su despacho está cerrado, así que deberás encontrar otro camino para llegar. Una vez más, se trata de un camino bastante lineal, de manera que no deberías perderte. No obstante, cruzar las habitaciones te resultará un tanto más difícil. Sigue la ruta que te indicamos en el mapa cuando el camino esté despejado y, cuidado con los torbellinos que quieren lanzarte de vuelta al principio.



A TRAVÉS DE LOS PASAJES

EL BASILISCO ESTÁ CERCA

Después de vencer a Lockhart en un duelo de Magos (ya deberías tener experiencia en este tema a estas alturas), ábrete camino a través de los pasajes hasta que llegues a la sala con tres plataformas bajadas. Hay algunas ratas gigantes y otros bichejos que deberás eliminar. Ningún problema, ¿verdad? En la habitación de las plataformas, encontrarás tres puertas que llevan a sitios diferentes. Debes explorar cada uno de estos pasajes hasta que encuentres una palanca para levantar una de las plataformas.

Todas las tareas que deberás desempeñar y todos los enemigos a los que tendrás que enfrentarte son ya algo a lo que has tenido que lidiar con anterioridad. La única novedad que te encontrarás en esta ocasión son las piedras que deberás levitar para estrellarlas después en el suelo en forma de parrilla. El suelo no se romperá a la primera, pero que no te invada la frustración, tu dale fuerte con las piedras y al final lo conseguirás.

NOTA: Hay un calderón en una esquina de la habitación de las plataformas en el que podrás conseguir la poción de Wiggenweld, pero utilízalo sólo si estás absolutamente desesperado por un poco de energía.

EL BASILISCO

SERPIENTES Y VOLDEMORT, COMBINACIÓN MORTAL

Por fin estamos aquí. Has resuelto el acertijo y todo lo que falta para que puedas disfrutar de la gloria que se merece todo un héroe es, derrotar a una serpiente gigante con muy malas pulgas.

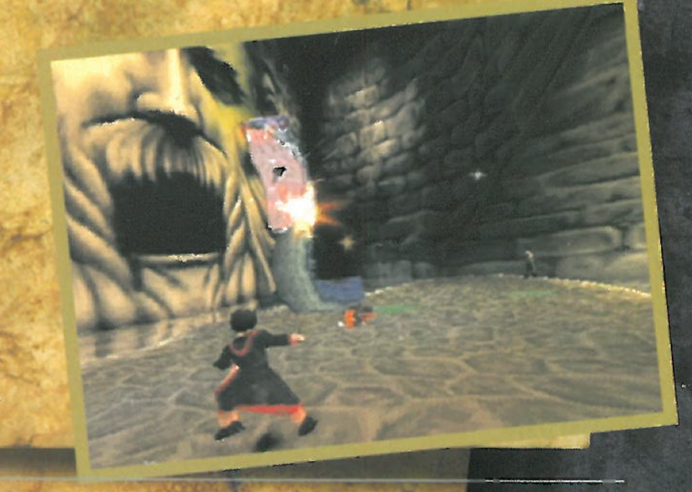
La primera fase del ataque del Basilisco es bastante fácil de manejar. Te escupirá grandes dosis de mocos de serpiente, así que asegúrate de mantenerte a una cierta distancia y no dejes de moverte. Acércate demasiado y te hará picadillo. Mantén pulsado R1 y asegúrate de tener el Flipendo a tope para que, cuando abra la boca, puedas llenarla de un hechizo de los tuyos.

La segunda fase es un poco más difícil. Fawke te ha dado muy amablemente la espada de Gryffindor y, deberás utilizarla en lugar de la varita mágica. No puedes utilizar la espada para atacar directamente a la criatura (una verdadera lástima), pero puedes servirte de ella para devolverle los disparos de veneno que te lanza. Hazlo de la siguiente manera:

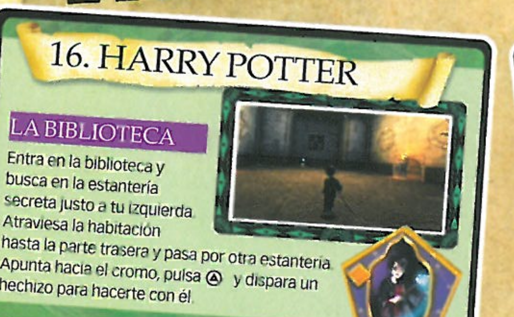
Los ataques del Basilisco vienen en fases. En primer lugar, disparará los mocos por tus alrededores. Mantén cierta distancia para evitarlos. Ahora empezará a cargar sus ojos láser y, durante el proceso intentará succionarte, PERO SOLO si mantienes pulsado el botón X de la forma apropiada. No lo toques todavía. No pasa nada. Mantente alejado hasta que veas que el moco verde empieza a evaporarse y después dale a X para contrarrestar el rayo de la serpiente. Debes conseguir que el rayo vuelva a su boca, así que muévete a izquierda y derecha hasta que veas chispas salir de la boca del animal. Repite este proceso hasta que el maldito Basilisco desaparezca del mapa.

THE END

Eso es todo, amigo. Felicidades por haber completado el juego. ¿Pero tienes todo lo que se puede tener en el juego? Creemos que no. Todavía hay algunos secretos por descubrir. Gira página y descúbrelos.



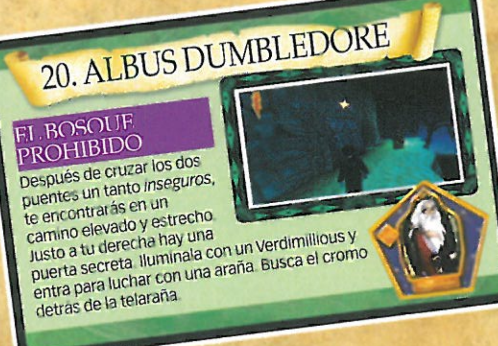
LOS CROMOS DE LOS MÁS FAMOSOS MAGOS Y BRUJAS



16. HARRY POTTER

LA BIBLIOTECA

Entra en la biblioteca y busca en la estantería secreta justo a tu izquierda. Atraviesa la habitación hasta la parte trasera y pasa por otra estantería. Apunta hacia el cromo, pulsa ⓐ y dispara un hechizo para hacerte con él.



20. ALBUS DUMBLEDORE

EL BOSQUE PROHIBIDO

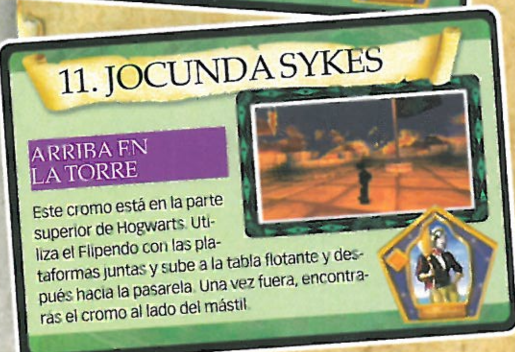
Después de cruzar los dos puentes un tanto *inseguros*, te encontrarás en un camino elevado y estrecho. Justo a tu derecha hay una puerta secreta. Ilumínala con un Verdimillious y entra para luchar con una araña. Busca el cromo detrás de la telaraña.



5. IGNATIA WILDSMITH

SALA DE PROFESORES

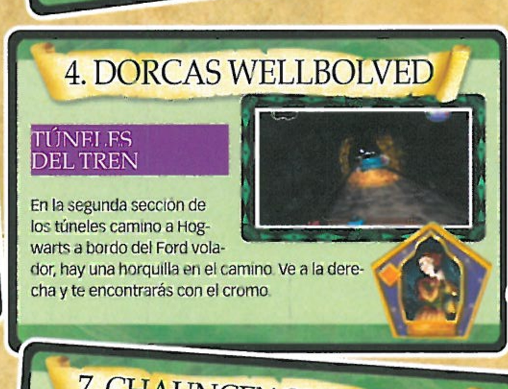
Dale 50 grajeas a Fred y a George Wesley en la sala de profesores de Gryffindor, pero no los compres hasta que tengas 500 grajeas y la mejora para el Flipendo.



11. JOCUNDA SYKES

ARRIBA EN LA TORRE

Este cromo está en la parte superior de Hogwarts. Utiliza el Flipendo con las plataformas juntas y sube a la tabla flotante y después hacia la pasarela. Una vez fuera, encontrarás el cromo al lado del mástil.



4. DORCAS WELLBOLVED

TÚNELES DEL TREN

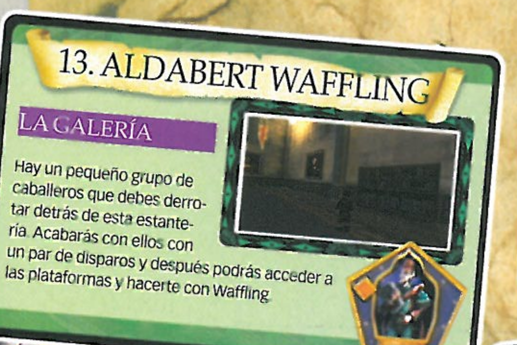
En la segunda sección de los túneles camino a Hogwarts a bordo del Ford volador, hay una horquilla en el camino. Ve a la derecha y te encontrarás con el cromo.



19. CRISPIN CRONK

CLASE DE DADA 2

Cuando Lockhart te cite para una clase privada, aprenderás el Verdimillious Duo. Consigue una nota excelente para hacerte con el cromo de Cronk. Si te cansas mucho, también puedes intentarlo accediendo al álbum de fotos de la Sala de Profesores.



13. ALDABERT WAFFLING

LA GALERÍA

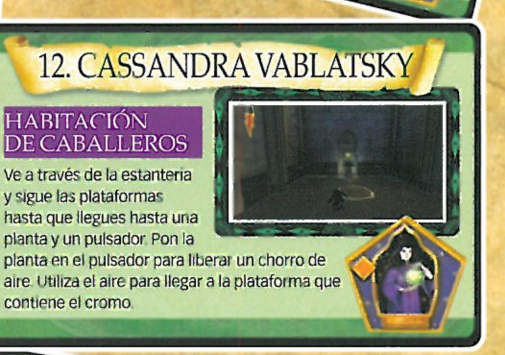
Hay un pequeño grupo de caballeros que debes derrotar detrás de esta estantería. Acabarás con ellos con un par de disparos y después podrás acceder a las plataformas y hacerte con Waffling.



7. CHAUNCEY OLDRIDGE

LA SALA DE PROFESORES

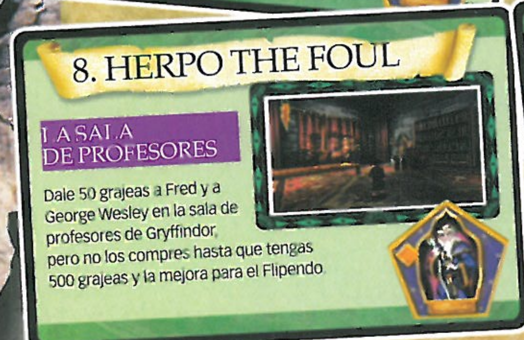
Dale 50 grajeas a Fred y a George Wesley en la sala de profesores de Gryffindor, pero no los compres hasta que tengas 500 grajeas y la mejora para el Flipendo.



12. CASSANDRA VABLATSKY

HABITACIÓN DE CABALLEROS

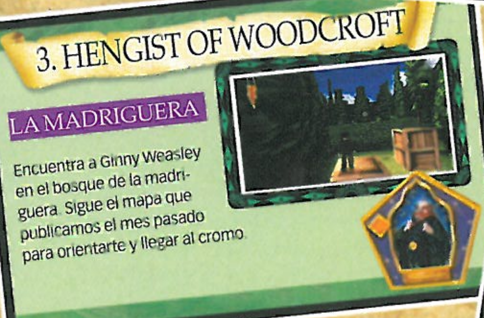
Ve a través de la estantería y sigue las plataformas hasta que llegues hasta una planta y un pulsador. Pon la planta en el pulsador para liberar un chorro de aire. Utiliza el aire para llegar a la plataforma que contiene el cromo.



8. HERPO THE FOUL

LA SALA DE PROFESORES

Dale 50 grajeas a Fred y a George Wesley en la sala de profesores de Gryffindor, pero no los compres hasta que tengas 500 grajeas y la mejora para el Flipendo.



3. HENGIST OF WOODCROFT

LA MADRIGUERA

Encuentra a Ginny Weasley en el bosque de la madriguera. Sigue el mapa que publicamos el mes pasado para orientarte y llegar al cromo.



9. PARACELSUS

LA SALA DE PROFESORES

Dale 50 grajeas a Fred y a George Wesley en la sala de profesores de Gryffindor, pero no los compres hasta que tengas 500 grajeas y la mejora para el Flipendo.



LA GUÍA DEFINITIVA PARA GANAR LOS 24 CROMOS DEL JUEGO



1. FELIX SUMERBEE

EL JARDÍN DE LA MADRIGUERA

Al salir de la casa, después de hablar con Ginny Weasley, llévate al viejo amarillo al jardín y haz que se coma todos los arbustos. Aparecerá una carta. Asegúrate que que el bichejo se come todos los arbustos, porque también encontrarás valiosas grageas.

6. GRETA CATCHLOVE

SALA DE PROFESORES

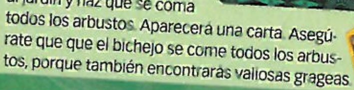
Dale 50 grageas Bertie Bott a Fred y a George Weasley en la sala de profesores de Gryffindor pero NO LAS COMPRES hasta que hayas conseguido 500 grageas y tengas la mejora para Flipendo.

21. HELGA HUFFLEPUFF

VENCE AL CAMPEÓN DEL DUELO HUFFLEPUFF

Consigue cinco cartas de brujas y hechiceros famosos y toma parte en el campeonato de duelos Hufflepuff. Para dar con los campeones, atraviesa la estatua que hay tras los gemelos Weasley y habla con los retratos del recibidor.





2. YARDLEY PLATT

DESGNOMIZAR EL JARDÍN

Consigue 800 puntos o más en el mini juego de desgnomizar el jardín. Deberás estar muy atento y acertar, al menos, tres blancos. Nota: cada blanco te dará puntos una sola vez. La colmena y la rana son los que puntúan mejor.

14. EDGAR STROUGER

EL HUERTO DE LAS CALABAZAS

Consigue 800 puntos o más desgnomizando el huerto de las calabazas en el jardín de Hagrid. El espantapájaros y la mesa para pájaros son lo que más puntúa, así que apunta bien.

22. ROWENA RAVENCLAW

VENCE AL CAMPEÓN DEL DUELO RAVENCLAW

Consigue diez cartas de brujos y hechiceros famosos y vence al campeón del duelo Ravenclaw. Es algo más rçapido que los demás duelistas, pero se aplican las mismas normas que en encuentros anteriores. Sé conciso y preciso en tus ataques y no dejes de moverte.



18. DAISY DODDERIDGE

DESPACHO DE DADA (VER MAPA)

Al lado del despacho de Lockhart tienes una estantería. Entra en una sala llena de retratos y habla con el de Hufflepuff. Acederás a una sala donde hay una palanca. Habla después con Slytherin para pasar al nivel superior. Podrás acceder a la puerta que estaba cerrada, al lado del sitio por donde has entrado.



10. BERTIE BOTT

ESTATUAS DE PÁJAROS

Sigue el camino tras la estantería de libros que hay en la esquina del vestíbulo principal hasta que veas dos estatuas de pájaros. Delante de ellas hay un porche de piedra, allí está la carta.

23. SALAZAR SLYTHERIN

VENCE AL CAMPEÓN DEL DUELO SLYTHERIN

Consigue 20 cartas y vence al campeón del duelo Slytherin. Es un tipo muy hábil y escurridizo, además de muy rápido. Usa Flipendos cortos, no dejes de moverte e intenta engañarle dándole a las velas, a por *power-ups*.



17. GASPARD SHINGLETON

EL ALA ESTE

Utiliza el Flipendo con las escaleras de piedra y ve a la izquierda. Encárgate de las ratas, después ve a la derecha y dales fuerte a los caballeros. Desbloquearás una puerta. Pasa por allí, tira de la palanca y vuelve a la sala principal. Sube en la plataforma para conseguir el cromo.



15. MONTAGUE KNIGHTLEY

Te hará falta el Verdimillious Duo para este cromo, así que déjalo hasta que aprendas el próximo hechizo. Una vez más, es un simple caso de seguir el camino hasta conseguir el cromo, pero también deberás iluminar las plataformas.



24. GODRIC GRYFFINDOR

GANA LAS 4 COPAS DE LA CLASE

Consigue la máxima nota en las clases de Herbología y de Dada para conseguir dos copas. Consigue también las dos copas de las carreras y el cromo será tuyo. Puedes repetir estas pruebas des del álbum de fotos de la Sala de Profesores.



LOS SECRETOS Y TESOROS ESCONDIDOS

ENCUENTRA TODO LO QUE NO HAS VISTO LA PRIMERA VEZ

LIGA QUIDDITCH

Cuando hayas vencido a Draco Malfoy en el partido de Quidditch entre Gryffindor y Slytherin, podrás acceder a la liga Quidditch desde la pantalla del menú de títulos. Es hora de demostrar que el duro entrenamiento con Oliver Wood ha servido de algo. Hazte con la Copa Quidditch. ¡Arriba Gryffindor!

NIMBUS 2000

Consigue una ala de oro en todos los retos de Oliver Wood durante el entrenamiento de Quidditch y conseguirás la Nimbus 2000 en la habitación que hay al lado del Gran Vestíbulo.

ÁLBUM DE FOTOS DE COLIN CREEVEY

Incluso cuando hayas terminado la aventura principal, podrás volver a niveles ya completados accediendo al álbum de fotos de la Sala de Profesores. Esto te permitirá conseguir cualquier cromo que se te haya olvidado.



LA MEJORA PARA EL FLIPENDO

Cuando hayas recogido 500 grajeas, visita la sala al lado de la escalera principal en el Vestíbulo de Entrada para recibir la mejora para tu Flipendo. Ahora tu varita tendrá un color rosado. Consigue esta mejora lo antes que puedas.



ARTE CONCEPTUAL

Cuando tengas en tu poder los 24 cromos de magos y brujas, tendrás acceso a una habitación cerca de los cuadros de Founder Duel, que contiene dibujos e ilustraciones del equipo de desarrollo de Argonaut y EA. Muy bonito.

VER AL PRIMO DEL REDACTOR JEFE DESNUDO

Haz pausa en el juego y pulsa tres veces el botón △, prepárate un bocata de tortilla y espera 10 minutos antes de comértelo. Pulsa el botón O y... ¿en serio estás leyendo esto? ¡Qué es broma, chico! Ni caso...

COMMANDOS 2

Misiones Bonus

Házte con todos los libros bonus marrones durante una misión para completar la fotografía del final y abrir una misión bonus. **Nota:** La misión "Saving Private Smith" no tiene misión bonus.

Contraseñas de misiones

Misión	Normal	Difícil	Muy difícil
1	XHGDR	PLKUM	PVTSL
2	WKUC4	JE5SH	SKDJF
3	YSM51	DFY3B	3DYNG
4	B7D8F	K9D3H	9BG3S
5	3GHSL	NMWQ9	KJWJK
6	AZLM1	16G3L	E2J7H
7	JAHSG	WL3CZ	ZX78Y
8	UN63A	LPQ6T	TRIB4
9	VAZ2P	SRCM8	TRD78
10	9TT5W	PAEN8	1LPQD







DEVIL MAY CRY

Bonus replay

Completa el juego con éxito en el modo fácil. Después, empieza una nueva partida y podrás conservar todos tus ítems –como el lanzagranadas– y espadas de la partida anterior.

Hard mode

Completa con éxito el juego una vez para abrir el modo Hard.

Legendary Dark Night mode

Completa con éxito el modo Hard para abrir el modo Legendary Dark Night.

Modo Dante debe morir

Completa con éxito el modo Legendary Dark Night para abrir el modo Dante debe morir.

Super Dante mode

Completa con éxito el modo Dante debe morir para abrir el modo Super Dante. En este modo podrás transformarte en un demonio y emplear magia indefinidamente.

Foto «familiar»

Completa con éxito el juego con un ranking "S" en todas las misiones para abrir la foto de grupo.

Localizaciones de las misiones secretas

Misión 3: Déjate caer de nuevo en el agua donde te encontraste a las calaveras.

Misión 3: Empezarás cerca del Juez de la Muerte. Pulsa ⊗ para conseguir la misión secreta.

Misión 3: Después de que te persiga el fantasma, verás una puerta a tu izquierda, al final del vestíbulo. Entra por ahí.

Misión 4: Vuelve a la sala con la estatua de *power-up*. Te encontrarás con la araña en el vestíbulo, escapa por la puerta más cercana y vuelve a salir.

Misión 4, Parte 2: Ve a la sala del avión después de vencer a la pantera, después baja por el ascensor.

Misión 7: Acaba con los enemigos del pasadizo de las cloacas, después ve por la habitación de la cañería (donde encontraste la llave).

Misión 11: Pasa por la puerta al inicio de la misión.

Misión 14: Échale un vistazo al esqueleto de la barca de la misión anterior.

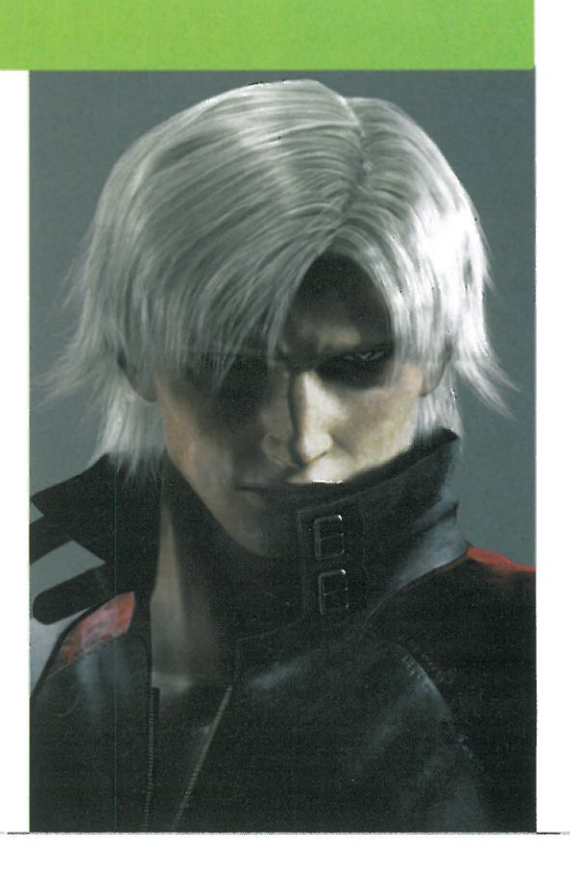
Misión 15: Mira bien el grabado de la calavera en la misión anterior.

Misión 16: Vence al jefe y ve a la sala del avión.

Misión 16: Para una segunda misión secreta, ve al coliseo.

Misión 17: Pasa por el portal de teletransporte y después cruza el puente sin caerte.

Misión 21: Échale un vistazo a la pared del lado opuesto de la estatua de *power-up*.



THE GETAWAY

Modo Free Roam
Completa con éxito todas las misiones para desbloquear el modo Free Roam. Este modo te permitirá pasearte por Londres sin tener que llevar a cabo ninguna misión.

Movimientos de DC Carter
Knockear un rehén: Con un arma, pulsa ⊗ para agarrar al rehén y después pulsa ▣
Golpear un rehén: Mientras estés desarmado, pulsa ⊗ para agarrar un rehén y después pulsa ▣.

Movimientos de Mark Hammond
Disparar rehén: Con el arma, pulsa X para hacerte con el rehén y después ▣.
Romper el cuello del rehén: Sin enfundar el arma, pulsa ⊗ para hacerte con el rehén y después dale al ▣.

Los Tanques de gas matan
Dispara los tanques de gas para acabar fácilmente con los enemigos.







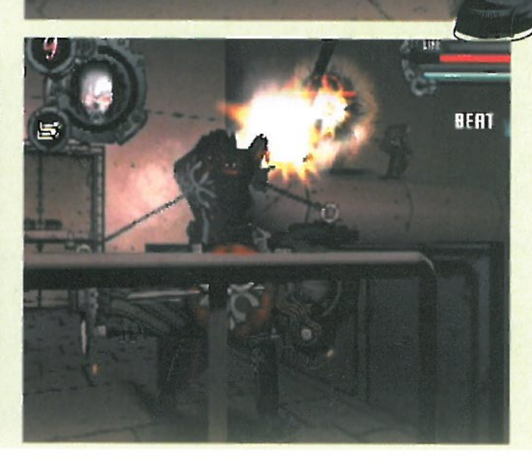
GUNGRAVE

Finales alternativos de Jefes
Pulsa △ para el golpe final cuando luches con un Jefe y verás una secuencia final alternativa.

Cámara lenta y selección de personaje
Completa con éxito el juego en el modo de dificultad fácil para desbloquear las opciones de cámara lenta y selección de personaje.

Matar enemigos
Encárate con un enemigo y salta o agáchate lanzándote hacia él para matarlo más rápidamente. Si no lo tienes encarado, puedes agacharte para cubrirte o intentar esquivarlo.



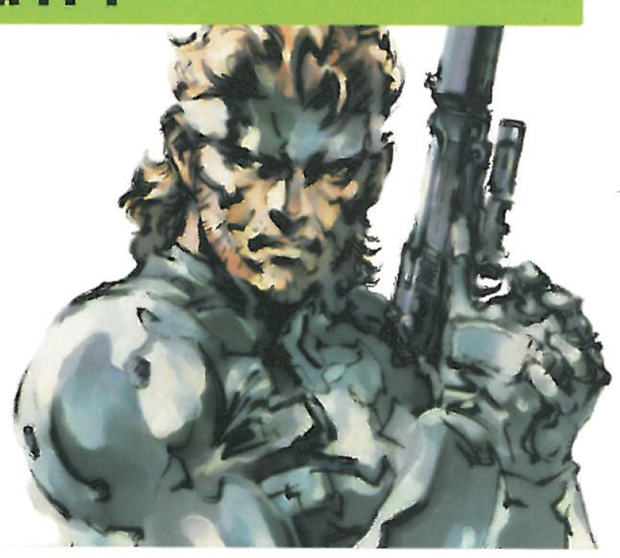


METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Munición infinita
Coleciona todas las placas de los soldados, completa el juego con éxito y guarda. Empieza una nueva partida y equípate con la peluca que has conseguido. Con ella, tendrás munición infinita y no tendrás que recargar

Aumenta tu fuerza de agarre
Pulsa L2 + R2 cien veces cuando estés colgando de un saliente. Haz flexiones y tu fuerza aumentará hasta el nivel 2.

Controlando el Codec
Durante cualquier conversación vía Codec, dale a la palanca izquierda o derecha para controlar las caras de los personajes. Pulsa R1 o R2 mientras Snake o Raiden están escuchando a alguien para oír sus pensamientos.



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE



El nuevo Mortal Kombat ofrece una nueva manera de luchar, un renovado aspecto visual y unas novedosas opciones. Pero hay algo que todavía se mantiene –menos mal– los Fatalities. Aquella sanguinaria manera de acabar con nuestros adversarios sigue funcionando, y nosotros te la mostramos.

Fatalities

Bo' Rai Cho
Panza fracasada ←, ←, ←, ↓, ◎.

Johnny Cage
Cerebro destripado ←, →, →, ↓, Ⓐ.

Cyrax
Garra estupenda →, →, ↑, Ⓐ.

Drahmin
Aporreo de hierro ←, →, →, ↓, ⊗.

Frost
Cubitos de hielo →, ←, ↑, ↓, ⊡.

Hsu Hao
Láser rebanador →, ←, ↓, ↓, Ⓐ.

Jax
Pisotón de cabeza ↓, →, →, ↓, Ⓐ.

Kano
A corazón abierto →, ↑, ↑, ↓, ⊡.

Kenshi
Aplastamiento Telekintético →, ←, →, ↓, ⊗.

Kitana
Beso de la perdición ↓, ↑, →, →, Ⓐ.

Kung Lao
Enloquecedor ↓, ↑, ←, ⊗.

Li Mei
Súper patada aplastadora →, →, ↓, →, ◎.

Mavado
Clavar Patada ←, ←, ↑, ↑, ⊡.

Nitara
Sediento de Sangre ↑, ↑, →, ⊡.

Quan Chi
Extensión de cuello ←, ←, →, ←, ⊗.

Raiden
Electrocutar ←, →, →, →, ⊗.

Reptile
Ducha Acida ↑, ↑, ↑, →, ⊗.

Scorpio
Pincha Cabezas ←, ←, ↓, ←, ◎.

Shang Tsung
Roba almas ↑, ↓, ↑, ↓, Ⓐ.

Sonya
El beso de la muerte ←, →, →, ↓, Ⓐ.

Sub-Zero
Destripa esqueleto ←, →, →, ↓, ⊗.

Indumentaria

Y la cosa no acaba aquí, si quieres disfrutar de nuevos trajes para estos fanáticos del dolor, ahí va eso:

Traje alternativo
Pulsa Start en la pantalla de selección de personajes para probar con:

Bo'Rai Cho's traje chaleco:
PH – 1200 Onyx Koins

Cyrax traje humano:
ZW – 1485 Spphire Koins

Drahmin traje momia:
SW – 1152 Jade Koins

Frost traje desenmascarado:
UB – 1261 Gold Koins

Hsu Hao traje desgorrado:
QX – 1518 Jade Koins

Jax Brigg traje de calle:
ZM – 1410 Ruby Koins

Johnny Cage traje smoking:
DK – 1460 Ruby Koins

Kano traje de MK1:
BD – 1520 Sapphire Koins

Kenshi traje lágrima:
YM – 1435 Platinum Koins

Kitana segundo traje:
BQ – 1327 Gold Koins

Kung Lao traje original:
YJ – 1208 Ruby Koins

Li Mei traje bikini:
KX – 1406 Sapphire Koins

Personajes

Y, por último, y no por ello menos importante:

Personajes Extra

Blaze: PN – 68 Onyx Koins

Mokap: YP – 511 Golden Koins (deberás terminar Konquest para desbloquear estos dos. Para seleccionarlos, destaca Raiden o Cyrax y pulsa ↓ y Start).

Cyrax: CN – 3003 Platinum Koins

Drahmin: UR – 6500 Sapphire Koins

Frost: IV – 208 Ruby Koins

Hsu Hao: MW – 3317 Jade Koins

Jax Briggs: SA – 3780 Ruby Koins

Kitana: KI – 2931 Sapphire Koins

Nitara: TI – 4022 Gold Koins

Raiden: XG – 3116 Jade Koins

Reptile: LL – 3822 Gold Koins

Kitana





EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine

ESPACIO CD

DEMOS · VIDEOS · RETOS · FAMA

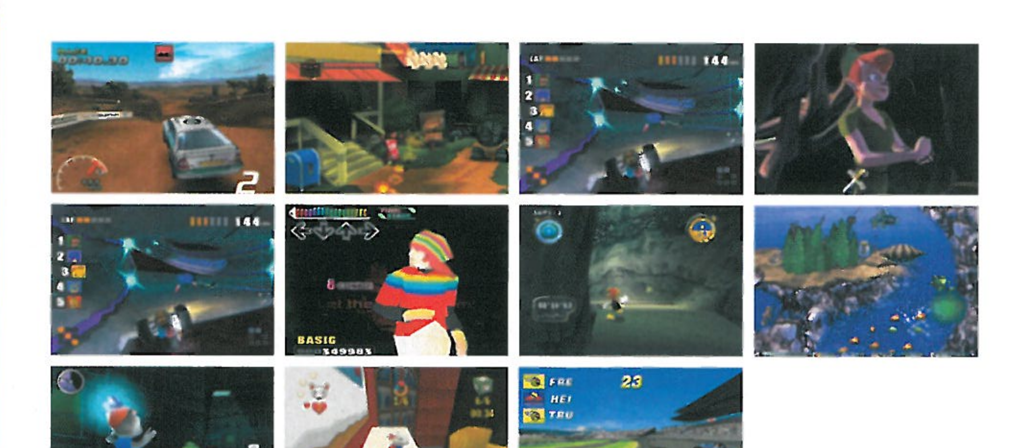


Este mes, popurrí de juegos en un solo disco. 11 juegos indispensables con los que tienes, como mínimo, para unos cuantos mesecitos. En exclusiva para nuestros lectores, incluimos una demo nueva de *WRC Arcade* que transcurre por tierras kenianas. Otros nombres ilustres del disco del mes son *Monstruos S.A.*, *Dancing Stage Party Edition*, *Fire Bugs* y *Lilo y Stitch*. ¿A qué estás esperando?

PARA UTILIZAR EL DISCO 93

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es
NOTA: Éste no es un servicio de trucos.



POPURRÍ DE DEMOS

¡JUEGA!

11 títulos con lo mejor de PSone. ¡Para volverse loco!

GIRA LA PÁGINA Y ENTÉRATE DE LO QUE ES UNA DEMO DE VERDAD





¡SALTA!

Sr. Brincos: La acción plataformera es múltiple y variada, tanto para veteranos como para principiantes



¡DISPARA!

Viejo y nuevo: En una trama de piratería futurista, el protagonista tenía que contar con espada, y con pistola láser



¡PATINA!

Jim Pro Skater: Jim puede desplazarse con su tabla antigravitatoria

¡JUEGA! **En el espacio, nadie sabrá de tus planes para... ¡conseguir el mejor tesoro del universo!**

El Planeta del Tesoro

DATOS **GÉNERO**: PLATAFORMAS **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: SONY **PUNTUACIÓN**: *PSMag 72*, 7/10

UN CHICO CON FUTURO

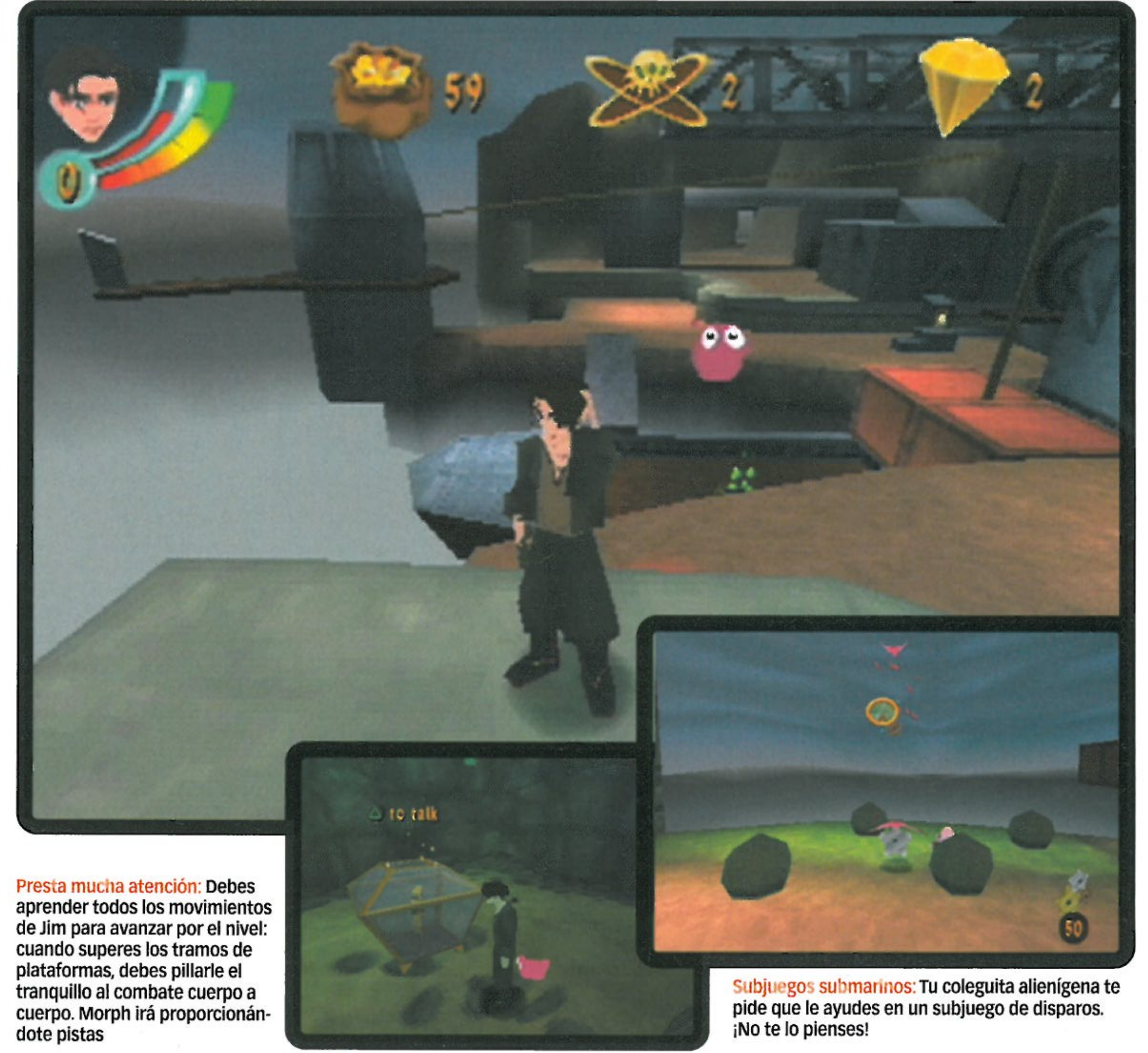
Otra peli Disney, otro plataformas... ¿o tal vez no? Lo cierto es que *El Planeta del Tesoro* es más bien un híbrido, ya que combina plataformas, carreras y escenas de francotirador en un auténtico y bien solventado ejercicio multigénero. Nuestra demo te permite controlar a Jim, el protagonista, y también a su compañero alienígena Morph a lo largo de tres escenarios. Para empezar, debes saltar, recoger ítems y, en resumidas cuentas, familiarizarte con los movimientos de Jim. A continuación, un poquito de tiro en primera persona con tu pistola láser contra unos pájaros excavadores en una especie de cacería futurista.

Y por último, una carrera a lomos de una tabla flotante en un circuito de primera. Como puedes ver, una demo muy variada que te mantendrá ocupado durante unas cuantas horas.

CONTROLES



⊗	Salto
○	Pistola de rayo
□	Espada
△	Planeo (en pleno salto)
Cruceta	Movimiento
⊗+□	Doble salto
⊗+□	Ataque en salto



Presta mucha atención: Debes aprender todos los movimientos de Jim para avanzar por el nivel: cuando superes los tramos de plataformas, debes pillarle el tranquillo al combate cuerpo a cuerpo. Morph irá proporcionándote pistas

Subjuegos submarinos: Tu coleguita alienígena te pide que le ayudes en un subjuego de disparos. ¡No te lo pienses!



TRUQUILLOS

JIM DEBE TOCAR MUCHAS TECLAS EN ESTE PIANO FUTURISTA. AQUÍ TIENES UNAS CUANTAS EN CLAVE DE DO



LIFTING

Sólo podrás acceder a ciertas zonas si activas los ascensores. Cuando veas un ascensor inactivo, busca en los alrededores un interruptor de cristal en alguna pared. Un disparo con tu pistola de rayos activará el interruptor y el ascensor.



EL DOBLE SALTO

Pulsa ⊗ después de saltar y Jim ejecutará un doble salto. Esencial para alcanzar ciertas plataformas, ya que el espacio entre ellas es a veces demasiado como para superarlo de un solo salto.



TÁCTICAS SUPERIORES

Cuando luches contra los piratas y actives los generadores, descubrirás que ellos suelen atacar primero. Para no resultar herido, ejecuta un salto de ataque y dales su merecido con la espada en la caída.



ACAPARADOR

Rompe todo cajón, barril y cofre que se cruce en tu camino, ya que necesitarás la pasta que pueda ocultarse en su interior. Procura alcanzar también todos los contenedores, ya que el Union Master te pedirá 100 Drubloons para dejarte pasar.



A RAJA-TABLA

En la secuencia de la tabla te quedarás sin tiempo en un santiamén, así que recoge todos los relojes que puedas para ampliarlo. Tu velocidad se reducirá si te la pegas con los obstáculos: procura pulsar R1(salto) para esquivarlos.

Lo mejor de lo mejor...

Bienvenido a Montressor. Aquí debes estar atento a...



Charla alienígena: Cuando hayas hablado con el alienígena rosa te ofrecerá la oportunidad de deshacerte de la bandada de pájaros excavadores de su papá con tu pistola de rayos. ¡Apunta y no dejes de disparar!



Puntos de control: Busca los mecanismos de color rosa que brillan en el suelo. Son puntos de control



¡Caza menor!: Cuando veas al alienígena rosa, acércate a él y charla con Triángulo

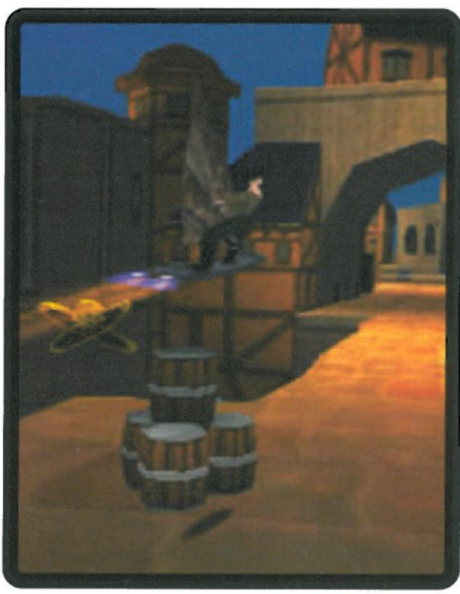


De cajón: Para abrir cada contenedor deberás emplear un método diferente. El truco consiste en leer el texto de ayuda que aparece sobre los iconos de ayuda



Generadores: Tendrás que accionar los generadores para que funcione el ascensor. Mata a los piratas y recoge las células de energía que dejen caer





DATOS **GÉNERO:** PLATAFORMAS **DISPONIBLE:** SÍ **DISTRIBUIDOR:** SONY **PUNTUACIÓN:** *PSMag 69*, 8/10

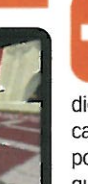
Stuart Little 2

CONTROLES

D-pad	Movimiento
⊗	Salto
◎	Lanzamiento de ataque
◎	Ataque giratorio
△	Diálogo
R1	Carrera
L1	Inventario



BENDITO ROEDOR



Stuart Little, un ratón tan pequeño que podría perderse en una caja de cerillas, es el protagonista de esta demo. Explora durante diez minutos hasta el último recoveco de una casa plagada de peligros. Puedes vagar a tu antojo por cualquiera de las cuatro habitaciones, en cualquier orden, y recoger los ítems que creas necesarios a tu paso. Servirá para que te hagas una idea de lo que te espera en el juego completo. Además de los temas típicos de un plataformas (saltos, puzzles y objetos por recoger), descubrirás que Stuart puede nadar, trepar a los postes, deslizarse por las cuerdas, disparar a las moscas e incluso pilotar un globo. Los malos abundan por doquier, así que ten mucho cuidado. Para disparar frutas del bosque, pulsa R2 y L2 para apuntar y ◎ para lanzarlas.

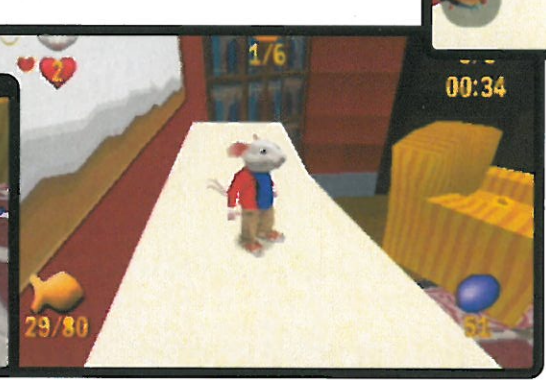
TRUQUILLOS

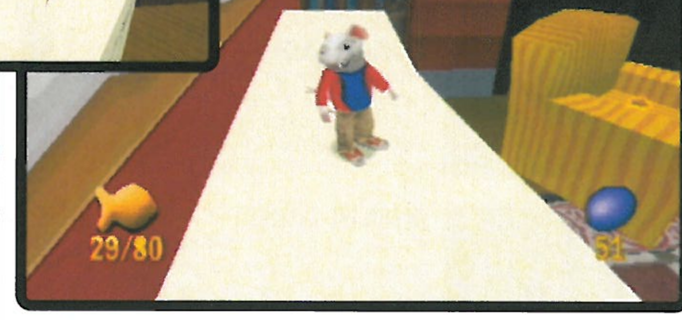
MUY EN-TREN-TENIDO

En la demo podrás disfrutar de un subjuego a bordo de un tren. Cuando estés en la cocina, dirígete a la señal que hay frente a la entrada. Habla con Margalo y empezará el mini juego. Cuando subas al tren dispones de un tiempo límite para recoger todas las estrellas. Recomendamos recoger primero todas las de un lado y después el resto. De este modo puedes conducir siempre en la misma dirección sin desviarte.

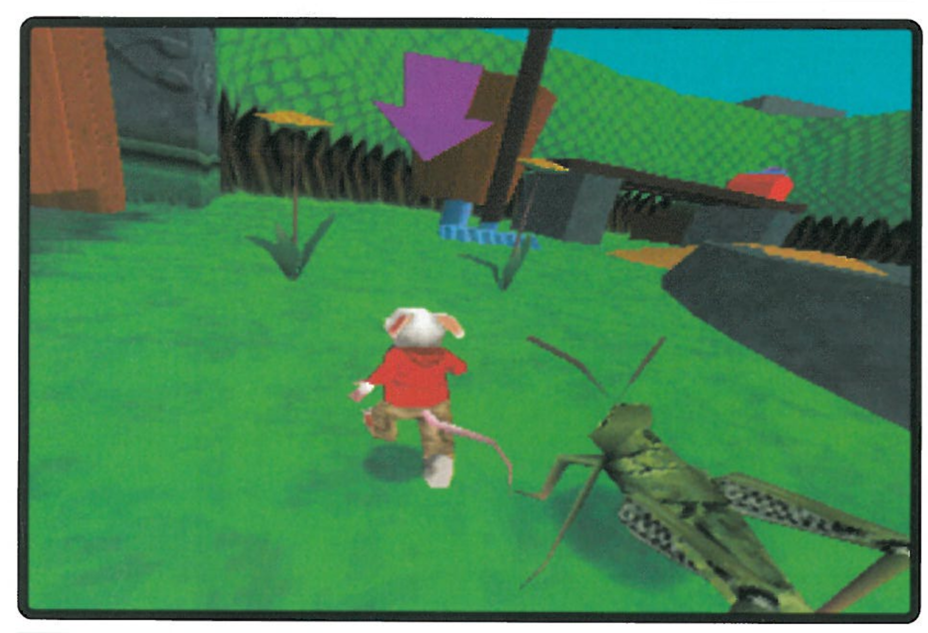


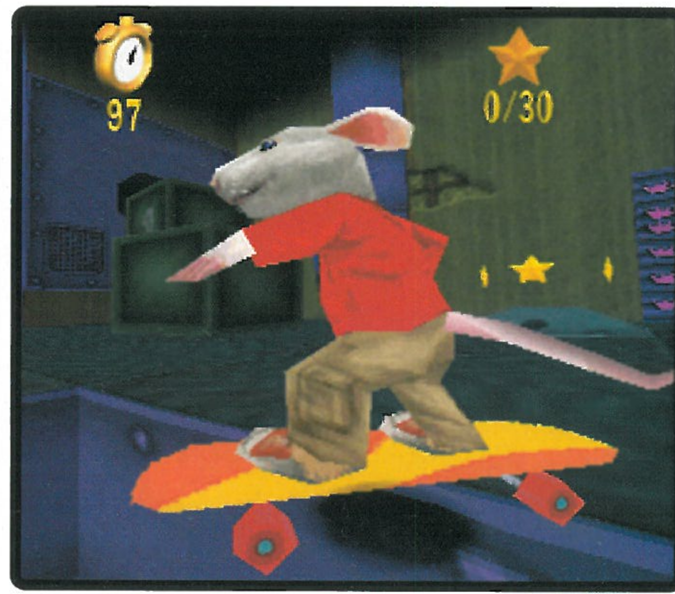
Des-via-do: Stuart decide emprender una nueva vida como ferroviario. No sé yo si tendrá mucho futuro...





Un ratón un rato divertido: **Nuestra demo es enorme, y en ella deberás recoger un montón de ítems.**





¿Tony Hawk, «El Halcón»? **Quita, quita, dónde esté un ratón...**

DATOS **GÉNERO**: CARRERAS **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: SONY **PUNTUACIÓN**: *PSMag 68*, 8/10

Formula One Arcade

Velocidad y control: La esencia de nuestro reto radica en la habilidad al volante, pero al mismo tiempo vas a tener que correr mucho. Si quieres ganar, claro está

CONTROLES

Cruceta	Dirección
✕	Acelerador
□	Freno
○	Marcha atrás
△	Empleo de reforzador
L1	Cámara
R1	Vista atrás
R2	Ayuda a la conducción

UNA NUEVA FÓRMULA

Es rápido, adrenalítico, divertido y fantástico. *Formula One Arcade* ofrece todo lo deseable en un juego de F1, incluidos vehículos, pilotos y circuitos oficiales. Pero además de todas las formalidades de la Formula Uno, Studio 33 ha incluido una buena dosis de fantasía arcade para salpimentar la experiencia. Así pues, es unos circuitos reales repletos de la acción más puramente F1, encontrarás jugosos reforzadores tales como neumáticos exagerados para gozar de mayor agarre e impulsadores turbo que acelerarán tu marcha.

Esta demo ofrece seis de los equipos y pilotos oficiales de la F1 que compiten en los circuitos de Mónaco y USA. Un buen aperitivo de lo que te espera en uno de los mejores juegos del año.

TRUQUILLOS

RESISTE LA TENTACIÓN

En F1A debes recoger unos cuantos reforzadores. El más atractivo, sin duda, es el piloto automático. Te permite descargar tensiones, ya que de forma automática elige el mejor carril para tomar todas las curvas. Sin embargo, un uso abusivo puede hacerte perder aceleradores o escudos. Así pues, confía en tus dotes de piloto y atrévete a ejecutar los más complicados virajes sin ayuda.

Morralla: Uno de nuestros redactores no pasó del 41%. Deberían retirarle el permiso de conducir

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales, y llévate un premio

Para hacerte con uno de nuestros premios debes enviarnos una foto o un vídeo en el que aparezca tu mejor marcador porcentual. Fotografía la pantalla en la que recibes una puntuación y mándala a la dirección habitual.

● EL RETO

Ya sabes que no nos conformamos con que te coloques el casco y pises el acelerador a muerte. La destreza al volante es primordial en nuestro reto. Studio 33 coincide con nuestras exigencias, porque al final de cada carrera recibes una puntuación porcentual que juzga tu habilidad de piloto. Lo que queremos es que consigas el porcentaje más alto posible (si más de un lector logra un 100%, cosa harto difícil, tendremos en cuenta el tiempo).

MONTOYA

Un 60% no está mal, pero seguro que puedes hacerlo mucho mejor. De hecho, no te queda otro remedio.

BARRICHELLO

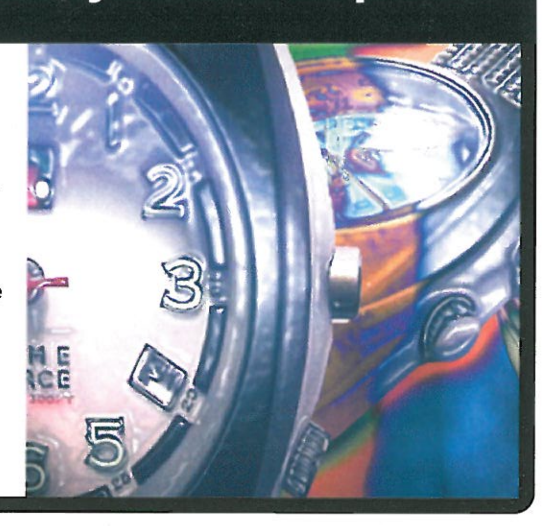
70% ya está bastante mejor. Seguro que piensas que eres un piloto excelente, ¿a que sí?

M. SCHUMACHER

75%: no has chocado con barrera alguna, ni te has salido del carril, y has recogido todos los reforzadores. Eres el más mejor.

● EL PREMIO

Si eres el mejor, te llevarás un magnífico reloj Time Force.



DATOS **GÉNERO:** PLATAFORMAS **DISPONIBLE:** SÍ **DISTRIBUIDOR:** SONY **PUNTUACIÓN:** *PSMag 62*, 5/10

Peter Pan: Aventuras en Nunca Jamás



Vuela, Peter, vuela: ¿Para qué vas a forzar las piernas como un chico de la tierra si puedes volar?

CONTROLES

Cruceta	Movimiento
⊗	Vuelo
◎	Lanza cuchillo
L1	Mapa
L2	Marcha atrás

INCOMBUSTIBLE PETER

***Aventuras en Nunca Jamás* es un plataformas diferente al resto.** Para empezar, poco tiempo pasarás en las plataformas, e incluso en el suelo. Los adolescentes voladores sempiternos no suelen ser muy dados a caminar. Esta vertiente aérea de *Peter Pan* lo aparta, pues, de las apuestas plataformeras a las que Disney nos tiene acostumbrados.

Esta demo incluye tres niveles del juego que aparecen de forma aleatoria en cada ocasión. En todas ellas deberás esquivar multitud de objetos punzantes y flotantes, vértelas con piratas y recoger un montón de ítems. En resumidas cuentas, pues, más de lo mismo pero por los aires. Y es que algunas cosas nunca cambian...

TRUQUILLOS

Y LA LUNA...

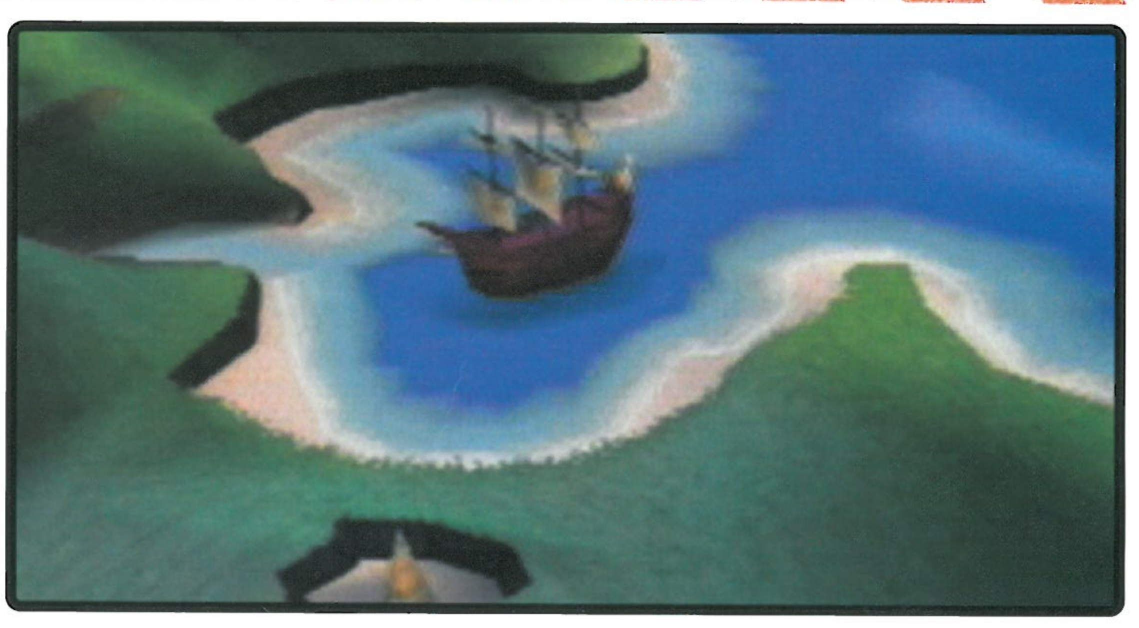
Peter caerá al suelo si no logras mantenerlo en el aire pulsando ⊗. No es tarea fácil si lo que pretendes es aguantar la posición de flotación, a la espera de la mejor ocasión para cruzar un tramo de pinchos. Sin embargo, si mantienes pulsado ◎ para lanzar una daga, Peter flotará en el aire mientras apunta. Como tu reserva de cuchillos es infinita, puedes dedicarte a pulsar ◎ tantas veces como sea necesario.



Flotante: Para mantener a Peter en el aire, más vale mantener pulsado ⊗ que martillear ◎







DATOS **GÉNERO**: CARRERAS **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: SONY **PUNTUACIÓN**: *PSMag 71*, 6/10

WRC Arcade



Lo mejor de lo mejor: Nuestra demo te permite correr con cualquier coche, incluso con los míticos Subaru Impreza y Ford Focus

CONTROLES

D-pad	Dirección
⊗	Acelerador
◎	Freno
◎	Freno de mano
△	Cambio de enfoque
L1	Retrovisor
L2	Vuelta al circuito

¡KENIA-L!

***WRC Arcade*, una especie de cruce entre** el realismo de *Colin McRae* y la accesibilidad de *V-Rally*, ofrece una experiencia fantástica al volante. Toda la emoción, el barro y los aparatosos accidentes del mundo de rallys combinado con una licencia completa de equipos, pilotos y equipos oficiales: ¿qué más se puede desear? La demo te permite pilotar cualquiera de los vehículos en dos modos diferentes, Time Trial y Carrera en Parrilla, en un único circuito. El trazado de Kenia no es muy duro, de modo que si te decides por un coche ligero y veloz, como el Peugeot 306, por ejemplo, lograrás buenas marcas. Sin embargo, deberás hacer gala de buenos reflejos para no salirte por la tangente. ¡Pisa a fondo, que la carrera está a punto de empezar!

TRUQUILLOS

MENOS ES MÁS

Al principio los controles parecen un tanto frágiles, pero no te rindas a las primeras de cambio. Recuerda que tienes una palanca analógica entre las manos (o deberías), y que manejas un coche, no un luchador de wrestling, de modo que no vayas de izquierda a derecha como un loco. Reduce en las curvas de forma gradual, pégate al interior, y de este modo podrás salir bien parado.



¡Ojo a la palanca!: Como le metas muchas sacudidas, vas a saber lo que significa morder el polvo.

EL RETO *PSMag* Demuestra lo que vales, y llévate un premio

Fotografía la pantalla en la línea de meta y envíala a la dirección habitual. Recuerda que el tiempo conseguido debe verse con claridad. En caso contrario, tu entrada no contará.

● EL RETO
Tuvimos algún problemilla con el último reto que propusimos para *WRC Arcade*, ya que más de uno confundió el circuito argentino con el germano. En esta ocasión sólo incluimos el de Kenia. El desafío es el mismo: completa la carrera lo antes posible en cualquiera de los dos modos. El baremo es el que sigue...

BRONCE
Si completas el circuito en 3'10'' o más, es que aún te queda mucho por aprender.

PLATA
Si el crono marca unos 3 minutos es que ya estás preparado para competir con los grandes.

ORO
2' 50'' o menos. Ya lo vas pillando. Ha llegado el momento de hacer la foto.

LA PRUEBA
¡Si no envías la foto, no vas a ganar nada!

● EL PREMIO
Ya que hablamos de tiempo, si nos demuestras que tu marca es la mejor, te llevarás un magnífico reloj *Time Force*.



DATOS **GÉNERO** CARRERAS **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: UBI SOFT **PUNTUACIÓN**: *PSMag 64*, 6/10

Rayman Rush







¡Un abrazo, Rayman! ¡Uy!, perdón: Procura que Rayman salte sobre el pedrusco rodante si no quieres que acabe como una tortita...

CONTROLES

D-pad	Movimiento
⊗	Salto/ Orejascóptero
◎	Disparo

EL CORREDOR NARIZOTAS

***Rayman Rush* es un juego de carreras diferente**, ya que las ruedas han sido sustituidas por un par de zapatillas deportivas. El objetivo del juego es claro y sencillo: debes cruzar ríos por los islotes, trepar a los muros, saltar de cornisa en cornisa e incluso esquivar pedruscos rodantes. Esta demo ofrece un nivel para un jugador en el Cañón de Agua en el que debes competir contra Globox en una carrera de una sola vuelta, y una opción multijugador para que compitas contra un amigo en el nivel de La Bóveda. Recomendamos la segunda opción vehementemente. No hay nada mejor que superar al rival en la línea de meta segundos después de congelarlo sin remisión. ¡Real como la vida misma!



TRUQUILLOS

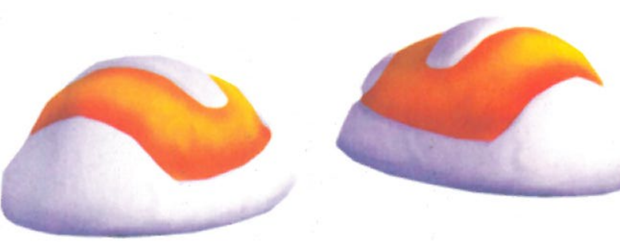
YO VOY POR ABAJO

Justo cuando en el nivel del Cañón de Agua cambies a un enfoque de avance lateral, te enfrentarás a una bifurcación. ¿Deberías ir por el camino inferior, repleto de flechas aceleradoras, o por el superior, que no parece ofrecer nada? Seguro que alguno habrá, pensarás. ¡Pues estás muy equivocado! No lo dudes; decídete por el circuito inferior, aunque debas saltar sobre un pedrusco rodante. Es mucho más rápido.



Pantalla dividida: La diversión a dos bandas está asegurada, ya que puedes ver al rival en pantalla







DATOS GÉNERO: BAILE DISPONIBLE: SÍ DISTRIBUIDOR: KONAMI PUNTUACIÓN: *PSMag 72*, 9/10

Dancing Stage Party Edition

GUERRA DE RITMOS

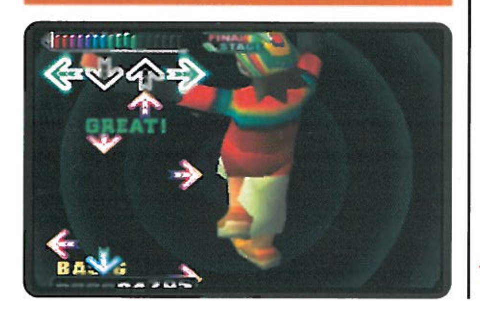
El campeonato de baile sigue adelante, y por eso volvemos a incluir la demo de *Party Edition*. Suponemos que te preguntarás quién es el mejor bailarín de *Dancing Stage* entre todos los redactores de *PSMag*... pues sigue preguntándotelo mientras el ritmo fluye por tus venas. Y para los que todavía no hayan probado las delicias del baile, atacamos con una excelente introducción. Lo único que debes hacer es pulsar las direcciones de la cruceta a medida que aparecen en pantalla, al mismo tiempo que la música. La demo ofrece dos canciones de R&B, *Let the Beat In* y *Groove*.



Muy complicado: **El funky es muy bailongo, pero tremendamente complicado. Cuando la acción se acelera, tienes que mover los pies (o los dedos, si juegas con el mando), a una velocidad endiablada**

CONTROLES

Cruceta	Los movimientos
(Pero mejor cómprate una alfombra de baile)	



TRUQUILLOS

PASOS ELEMENTALES QUE TE CONVERTIRÁN EN UN AUTÉNTICO BAILARÍN EN MENOS QUE CANTA UN GALLO



POSICIÓN BÁSICA

Aunque parezca mentira, la mejor posi-ción de salida la tienes en el centro de la alfombra, sobre todo en los primeros niveles. Te permite ejecutar secuencias básicas como estas:: ↑ → ↓ or ↑ ← ↓



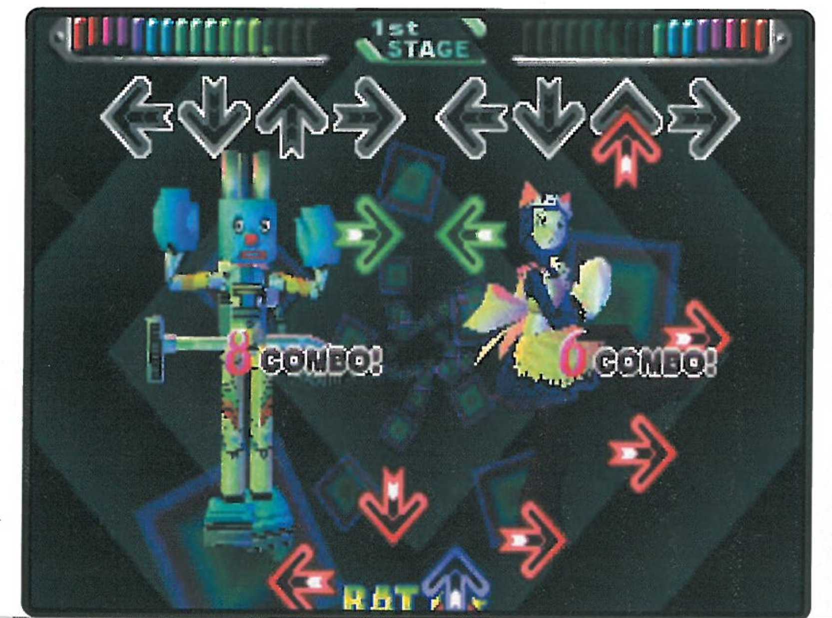
POSICIÓN ABIERTA

Coloca ambos pies en las direcciones ← y →. Así puedes seguir cualquiera de estos ritmos: ↑ → ↓, ↑ ← ↓, o incluso ↑ ↓ ← → ↑ ↓



EL PASO BÁSICO

Si alternas los pies entre las direcciones izquierda y derecha, pero con los pies formando una V como mostramos en la foto sobre ↓ y →, esta secuencia estándar de movimientos → ↓ → ↓ ← ↓], ¡es pan comido!





DATOS **GÉNERO:** PLATAFORMAS **DISPONIBLE:** SÍ **DISTRIBUIDOR:** SONY **PUNTUACIÓN:** *PSMag 67*, 5/10

Lilo & Stitch: Problemas en el paraíso



¡Qué diver-lilo!: Elementos plataformeros clásicos para la versión consolera de una de las mejores pelis de Disney de los últimos tiempos

CONTROLES

D-pad	Movimiento
⊗	Salto
▣	Giro
△	Especial
○	Eructo
L1	Inventario

NASÍO PA DESTRUIR

Stitch, un alienígena muy particular, quiere formar su propia familia. Tarea nada fácil si tenemos en cuenta que ha sido creado genéticamente con el único fin de destruir. Pero como se parece bastante a un perro, la encantadora Lilo decide adoptarlo. La demo comienza en el exterior de la casa de Lilo, que sirve de centro para acceder a los diversos niveles. En esta ocasión sólo dispones de una opción, una ruta que te meterá en el pellejo de Stitch en su aventura por la jungla. Dispones de 300 segundos para llegar lo más lejos posibles, eructando y girando a tutiplén para destruir a los alienígenas y a los insectos gigantes que te hacen la vida imposible. Si consigues superar la demo con tiempo de sobras, podrás controlar a Lilo en una batalla contra un monstruo de piedra. ¡Buena suerte!

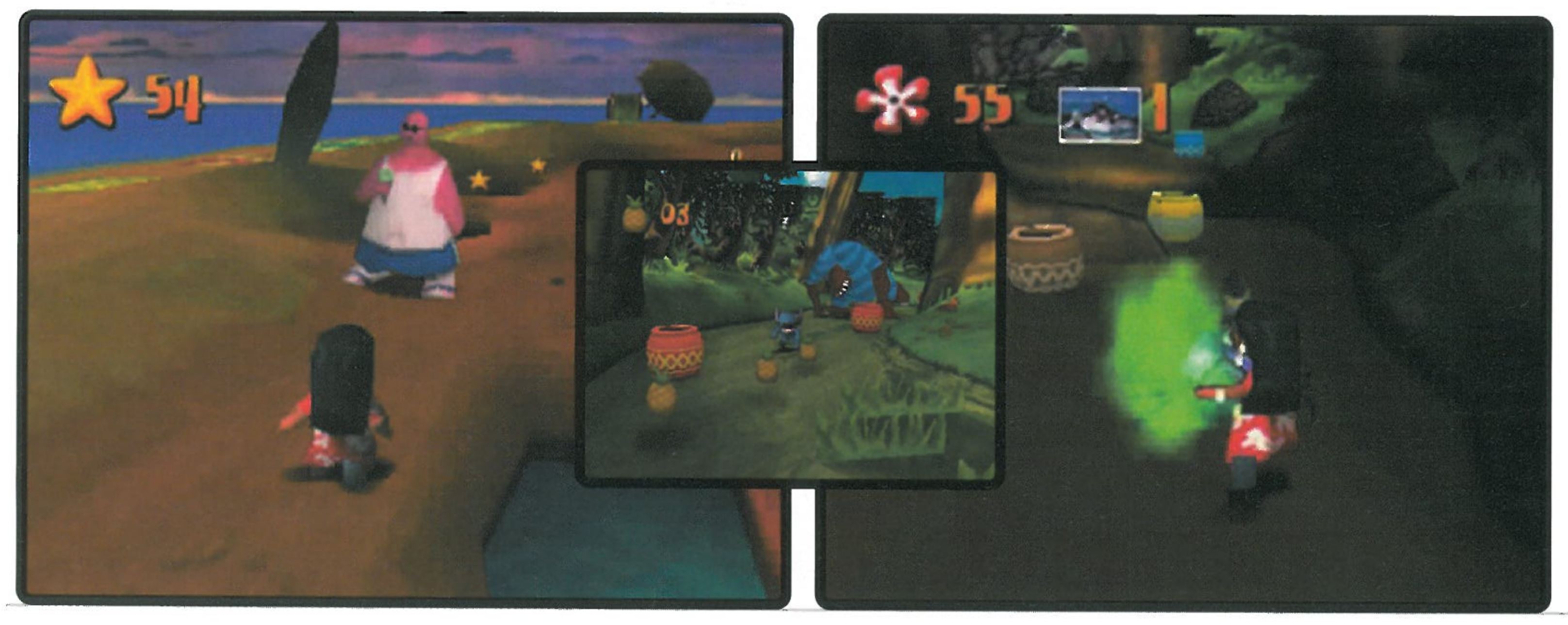
TRUQUILLOS

CARGADITO DE CAFEÍNA

El nivel de Bosque Koa está repleto de enemigos. A muchos de ellos no podrás ni acercarte sin salir mal parado. El truco consiste en hacer acopio de tazas de café para cargar el medidor de rabia de Stitch. Cuando esté lleno, se transformará en una bola destructiva capaz de arrasar cualquier cosa que se cruce en su camino. Es la única manera de cruzar el nivel a toda pastilla.



Olvida el descafeinado: Si quieres que Stitch vaya a toda pastilla, dale café del bueno



DATOS **GÉNERO:** CARRERAS **DISPONIBLE:** SÍ **DISTRIBUIDOR:** SONY **PUNTUACIÓN:** *PSMag 70*, 9/10

Fire Bugs

PARA MORIRSE DE BUGS-TO

***Fire Bugs* es, por méritos propios,** uno de los mejores juegos del 2002. De hecho, se trata de uno de los poquísimos juegos de los denominados «aptos para todos los públicos» que ha logrado un 9 en nuestra puntuación global. No es de extrañar: la combinación de una banda sonora excepcional con unos gráficos de lujo desembocan en una jugabilidad impresionante. Esta demo ofrece dos circuitos completos del juego y dos de los mejores pilotos. Cada uno cuenta con su propio vehículo, equipado con armas diferentes para que experimentes y decidas qué estilo se ajusta más a tus preferencias. El primer circuitos es un túnel angosto que requiere muchísima concentración. El segundo es una autopista exterior menos exigente pero igual de entretenida. En ambos podrás subirte por las paredes, en sentido literal, y desafiar a las leyes de la gravedad.

CONTROLES

Cruceta	Dirección
⊗	Acelerador
⊡	Freno
△	Marcha atrás
R1	Disparo arma principal
R2	Cambio de enfoque
L2	Retrovisor

TRUQUILLOS

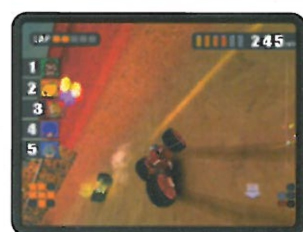
GIROS TÁCTICOS

Utiliza los techos de los túneles para hacerte con la victoria. Suelen estar plagados de reforzadores cuando a ras de suelo está desierto, de modo que si te arriesgas tal vez puedas armarte a gusto mientras los contrarios siguen con los pies sobre el suelo. Otro consejo: no dispares en cuanto hayas cargado: debes esperar al momento adecuado. Un empleo táctico de los reforzadores te permitirá alzarte con la victoria.



El mundo al revés: Más o menos. Y es que un paseo por el techo nunca está de más







Llamaradas: Experimenta con los dos coches disponibles y descubre sus pros y sus contras. El arma del BOW es un cañón rápido y de corto alcance, mientras que el Gizmo cuenta con tres cohetes capaces de acabar con cualquiera desde muy lejos

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales, y llévate un premio

Para hacerte con uno de nuestros premios ya sabes lo que toca: foto o vídeo de tu victoria y el tiempo invertido para superar el circuito de las Minas de Pretora.

● EL RETO

Puede que *Fire Bugs* no sea el juego más exigente de la historia, pero tampoco es coser y cantar. El desafío de esta demo es simple: elige a uno de los pilotos y el circuito de las Minas Pretora. Tienes que acabar primero y con el mejor tiempo. ¡Está chupado! Necesitamos pruebas convincentes, ya sabes.

A-BUGS-RRIDO

¡30 segundos! ¿Eso es lo mejor que puedes conseguir? Vuelve a intentarlo, o mejor dedícate a otra cosa.

RE-BUGS-SIVO

20 segundos. Una carrera muy buena. Pero no perfecta. Sigue probando.

¡A-BUGS-SÓN!

¿Dos segundos? ¡Imposible! ¿Y todo gracias a los reforzadores? Tú sí que sabes. *Ti meresci un premio*, como diría el del cappuccino.

● EL PREMIO

Pues ya que lo que prima en este reto es el tiempo, si eres quién anota la mejor marca, te llevarás un estupendo reloj *Time Force*.



DATOS **GÉNERO**: PUZZLE **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: SWING! **PUNTUACIÓN**: *SIN ANALIZAR*

The Amazing Virtual Sea Monkeys



Monotemático: **Debes mantener la cabeza despejada y analizar los peligros a los que se enfrentarán los monos marinos antes de aventurarte a salvarlos**

CONTROLES

Cruceta	Desplaza a Nautila
⊗	Recoge/Suelta
◎	Atrapa a un mono en una burbuja
◎	Visión general del nivel
◎+ Cruceta	Desplazamiento por el nivel

TENGO UN MONO

Los monos marinos a los que alude el título más bien parecen camarones, y lo cierto es que su control es realmente dificultoso. En nuestro disco de demos encontrarás diez niveles submarinos para que te hartes de agua. Tu misión consiste en guiar a las inquietas criaturitas hasta la seguridad de sus conchas. Valiéndote de toda clase de técnicas, como el empleo de cangrejos para asustar a los monitos, o de peces-lámpara para iluminar su camino, deberás sortear los peligros del fondo marino con la precisión milimétrica de una célula de plancton. Los niveles han sido extraídos del juego original, de modo que la curva de aprendizaje es más pronunciada que la subida al Naranco de Bulnes. Sin embargo, de este modo podrás hacerte una idea de lo duros de roer que son los dichosos monos.

TRUQUILLOS

RESPIRA HONDO

El nivel no empezará hasta que pulses ⊗, de modo que echa un vistazo a tu alrededor antes de lanzarte. Así podrás planear tus acciones sin la presión del movimiento continuo de los monos. Procura anticipar todos tus movimientos antes de conducir a los monos a casa. Si tienes esto en cuenta, todo irá sobre aletas.



Mononeuronales: **Para meterse en las fauces del enemigo, hay que tener una única neurona**

EL RETO *PSMag* Demuestra lo que vales, y llévate un premio

Quieres un premio, pero los premios cuestan. Pues aquí es dónde vas a empezar a pagar... ¡con sudor! Perdón por el inciso, y recuerda que tieness que enviar una foto con tu mejor puntuación tras completar los diez niveles de la demo a la dirección habitual.

● EL RETO

Debes completar toda la demo. Ya sabes, los diez niveles. Cuando acabes, fotografía la puntuación que aparece en pantalla. El marcador más abultado se hará con el premio. Cuanto más rápido completes cada nivel, más puntos recibirás.

MONO-TONO

¿10.000 puntos? Cómete un par de plátanos, pega un par de brincos, y vuelve a intentarlo.

MÁS O MONOS

12.000 puntos. Te vas acercando. Muy pronto serás el simio reptiloide perfecto. Pero tendrás que seguir intentándolo

MONO-MENTAL

¡Más de 15.000 puntos! Un marcador fantástico incluso para el primate más acuático del universo. Tal vez logres embolsarte nuestro premio.

● EL PREMIO

Si eres quién anota la mejor marca, te llevarás un estupendo reloj *Time Force*.



DATOS **GÉNERO**: PLATAFORMAS **DISPONIBLE**: SÍ **DISTRIBUIDOR**: SONY **PUNTUACIÓN**: *PSMag 62*, 8/10

Monstruos S.A.

LA RISA DEL MIEDO

La empresa Monstruos S.A. va viento en popa. Además de convertirse en un éxito de taquilla en todo el mundo con su película, sacan al mercado un vídeojuego de plataformas que se vende como rosquillas. Esta demo es increíble. Ofrece dos niveles completos del juego definitivo, además del tramo de entrenamiento, y te permite jugar tanto con esa enorme bola de peluche color azul que es Sully, o con el ingenioso y verduzco monstruos de un solo ojo Mike. La idea es simple pero brillante: eres un monstruo que se está preparando, y debes aprender a asustar ensayando una serie de técnicas contra unos robots llamados Nerves que simulan ser niños. Cada Nerve es de un color, y sólo podrás asustarlo cuando hayas recogido la cantidad suficiente de lodo de su color. Es un plataformas más que decente con ideas muy interesantes y una trama súper divertida que te hará dibujar más de una sonrisa. Sin lugar a dudas, *Monstruos S.A.* es uno de los mejores juegos para PlayStation del 2002.

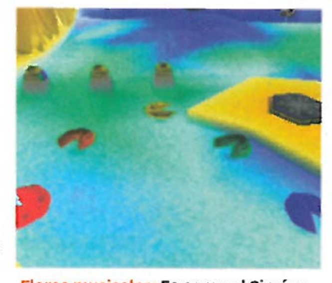
CONTROLES

Cruceta	Movimiento
⊗	Salto
⊡	Ataque
◎	Susto

TRUQUILLOS

ESTOY DE LOS NERVES

Los nenúfares que hay sobre el agua son la cable para colgarse la medalla de oro en el nivel de la pirámide. Observa el orden en que van iluminándose y a continuación salta sobre ellos siguiendo el mismo modelo: de este modo, un montón de Nerves saldrán de su escondrijo. En Monstropolis, busca a los Nerves que se ocultan en las papeleras. La única manera de liberarlos consiste en ejecutar un ataque giratorio contra su escondrijo.



Flores musicales: Es como el Simón: estudia la serie de luces, y repítela







Me muero de la risa: Mike y Sully creen ser unos monstruos terroríficos. Sin embargo, será mejor que no te rías de ellos mientras hacen de las suyas en pantalla. Podrías hundirlos en la miseria si les cuentas que con una bolsa en la cabeza no asustan a nadie...





¡Suscríbete!

A *PLAYSTATION MAGAZINE*
Y ADEMÁS, PARTICIPA EN EL SORTEO DE..

PlayStation Magazine (Edición oficial española de)

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 50 € (lo cual supone un ahorro de más de 30 €) y participar en la promoción vigente. (Europa: 85,00 € Resto del mundo: 116,00 €).

Nombre y apellidos: . . . .

. . . .

Calle: . . . .

Población: . . . .

Provincia: . . . . C.P.: . . . .

Teléfono . . . .

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: . . . .

Caducidad: . . . .

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: . . . .

N.º: . . . . Población: . . . .

C.P.: . . . . Provincia: . . . .

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta: . . . .

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que les sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

. . . ., a . . . . de . . . . de 200. . .
(Población) (Fecha) (Mes)



Cinco exclusivas bolsas oficiales para llevarte al fin del mundo (o donde te plazca) tu «Play», tus juegos favoritos y hasta los periféricos.



PS one™

Ganador de una PSone + pantalla LCD oficial correspondiente a las suscripciones de octubre, noviembre y diciembre:

DAVID PÉREZ MONTASILLAS (Sevilla)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

El súper Reto

DESTROZA EL RÉCORD DEL PRIMO DEL REDACTOR JEFE

Y sigue y sigue, mes tras mes, el primo del redactor jefe intenta establecer algún récord para que sus fieles seguidores (o *fieles* enemigos) intenten superarlo. Y, mes tras mes, lo superan. Realmente, ya no tenemos muy clara la utilidad de este primo que, últimamente es más *primo* que nunca. Pero somos piadosos y le concederemos más oportunidades para que siga demostrando que sirve para algo más que para comerse nuestros bocatas...

FORMULA ONE ARCADE ¡CONSIGUE EL PORCENTAJE MÁS ALTO EN LA DEMO MÁS RÁPIDA DEL MES!

«Sí, sí, lo sabemos, el reto de *Formula One Arcade* ya aparece unas páginas antes, dentro de los retos del espacio CD, pero, como se trata quizás del reto más difícil del mes, hemos pensado utilizarlo para el *Súper Reto* del mes. El objetivo te lo volvemos a explicar. Corre como alma que lleva el diablo y consigue llegar a la meta en el menor tiempo posible. Al final, se te otorgará un porcentaje. Como es de suponer, el porcentaje más alto será el ganador. Si alguno de vosotros consigue un 100% (algo muy improbable), entonces, tendremos en cuenta el tiempo de la carrera»



Corre como el viento. Sí, tu objetivo es llegar el primero en el menor tiempo posible, pero eso no signigica que tengas que ir como un loco. Corre, pero de forma inteligente

Curvas peligrosas. ¿En serio hace falta que te lo digamos? Vamos, suelta el pedal del gas un poco en las curvas, que te la vas a pegar...te la vas a pegar de lo lindo...frena, frena... ¡te avisamos!

CONTROLES

Cruceta	Girar
⊗	Acelerar
□	Frenar
○	Marcha atrás
△	Utilizar power-up
[illegible]	Vista
[illegible]	Mirar atrás
[illegible]	Ayuda de freno

LOS TRUCOS DE MI PRIMO

A ver, vamos a hablar de un problema muy común en juegos de este tipo, es decir, juegos de conducción. Normalmente, el objetivo es llegar el primero a la meta y hacerlo en el menor tiempo posible. Claro, ante esa premisa, ¿qué es lo que hace la gente? Pisar el acelerador hasta el fondo y no soltarlo hasta que se dan de narices contra una señal, un poste o una pared. ¿Sabéis el tiempo que se pierde cuando te das un tortazo? Pues ya sabéis, a pulsar el freno también, y a conocer bien el recorrido y a saber dónde podéis correr y dónde debéis ir más despacito...

EL RETO *PSMag* Demuestra lo que vales, y llévate un premio

Este mes el premio no es del todo material. Es decir, como esta prueba forma parte del *Libromón*, lo que vas a conseguir en esta ocasión serán puntos que, al final del campeonato (en diciembre), se sumarán. Quién más puntos consiga a final del año, se lleva unos premios que quitan el hipo, entre los cuales se incluye alguna que otra PlayStation2...
Sé el primero y conseguirás 10 puntos. Termina segundo y te daremos 6. 4 puntos serán para el tercero, 2 para el cuarto y 1 puntito para el quinto clasificado.





EL LIBRO *PSMAG* DE LOS RÉCORDS

Cada mes son más las cartas con vídeos y fotos que llegan a nuestra redacción; y cada mes son más los (y *las*, ¡ojito!) participantes en pugna por un premio. Es por esto y por las reiteradas preguntas con las que *aturulláis* al señor Lourido sobre si este libro evolucionaría a Libromón, o sobre cuando os regalaríamos una PS2, que hemos decidido dar un giro a esta sección... emoción, intriga, dolor de barriga...

Reunidos por un lado, el primo del redactor jefe y el resto de la redacción por el otro, se ha acordado que a partir del próximo número dé comienzo un torneo muy especial, al que bautizaremos como *Libromón*; por el cual podréis obtener premios muy suculentos... y que muchos hace tiempo que nos venís pidiendo. El *Libromón* recogerá mes a mes, durante un año, las puntuaciones obtenidas por **los cinco primeros clasificados del Súper Reto** del mes. Los puntos se repartirán de la siguiente manera:

Primer clasificado	10 puntos
Segundo clasificado	6 puntos
Tercer clasificado	4 puntos
Cuarto clasificado	2 puntos
Quinto clasificado	1 punto

En cada número de *PSMag* encontrarás la clasificación del mes correspondiente y también la general, en la que se irán acumulando los resultados. A finales de 2003 terminará esta primera edición del *Libromón* y los tres primeros clasificados se llevarán un lote de premios que contiene... *¡tacháááán!*

LOS LOTES

PRIMER PREMIO: Una PS2 y unos altavoces XPS 210 de Thrustmaster, compuesto por un subwoofer de 30 vatios de potencia y dos altavoces periféricos de 10 vatios.

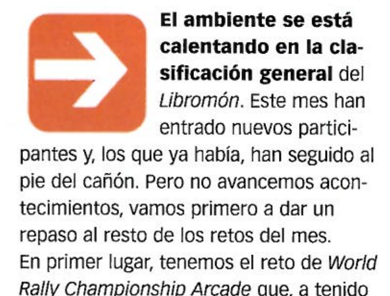
SEGUNDO PREMIO: Una PS2 y un FLIGHT STICK TOP GUN FOX 2 PRO de Thrustmaster, compatible con PlayStation, PSone y PS2 y valorado con una puntuación de 9/10 en *PSMag* 68.

TERCER PREMIO: Una PSone con pantalla oficial LCD





EMPIEZA LA COMPETICIÓN DE VERDAD



El ambiente se está calentando en la clasificación general del *Libromón*. Este mes han entrado nuevos participantes y, los que ya había, han seguido al pie del cañón. Pero no avancemos acontecimientos, vamos primero a dar un repaso al resto de los retos del mes.
En primer lugar, tenemos el reto de *World Rally Championship Arcade* que, a tenido como campeón al ya famoso **Miguel Ángel Izquierdo**. Escucha Miguel, cuando seas famoso de verdad y salgas por la tele en programas como *Crónicas Marcianas* o *Salsa Rosa*, ¿verdad que te acordarás de nosotros? ¿Dirás que fue en las páginas de *PSMag* donde empezaste a forjarte un nombre en el duro mundo de los videojuegos? A ver, a ver... Aunque no te confíes (como decimos siempre), puesto que tus contricantes también querrán salir en la tele y lucharán por afianzarse en el podio en el que estás ahora. En el segundo reto tenemos a dos nuevos campeones, que ya han participado antes y que estamos seguros que darán mucha guerra en estas páginas. Estamos hablando de **Christian Agulló** y **Sergio Bañó**. En esta ocasión, **Christian** se ha llevado el premio, pero **Sergio** encabeza la clasificación general de los Súper Retos, que no es nada fácil. El tercer reto vuelve a tener al señor **Miguel Ángel** como campeón y, aunque todos habéis conseguido la misma puntuación, su sobre fue el primero en llegar a la redacción. Ya sabéis cómo funcionan las cosas. Y llegamos al Súper Reto del mes. La máxima puntuación del mes de marzo se la lleva **Sergio Bañó**, puesto que ha sido él quien ha conseguido el mayor derrape en *Dave Mirra* y, los diez puntos que ha ganado, más los 6 que ya tenía, suman 16. Eso significa, señoras y señores, que tenemos un líder en solitario. ¿Vais a dejar que se aleje o vais a darle alcance? Está en vuestras manos...

WRC ARCADE

EL MÁS RÁPIDO

MIGUEL ÁNGEL IZQUIERDO
Andújar (Jaén)
Tiempo: 2:27:62

2. 2:35:24	Miguel Adrover	San Mauà (Manacor)
3. 2:43:27	Ignacio López	Portet de Moraira (Alicante)
4. 2:52:74	Alejandro Arroyo	Palma de Mallorca (Baleares)
5. 03:00:43	Mounir Boutaour	Palma de Mallorca (Baleares)

ROCKS 'N' GEMS

EL MEJOR MINERO

MIGUEL A. IZQUIERDO
Andújar (Jaén)
Número de gemas: 50

2. 50 gemas	Christian Agulló	Villena (Alicante)
3. 50 gemas	Mounir Boutaour	Palma de Mallorca (Baleares)
4. 50 gemas	Alejandro Arroyo	Palma de Mallorca (Baleares)

CRASH BASH

EL MÁS RÁPIDO

CHRISTIAN AGULLÓ
Villena (Alicante)
Tiempo restante: 1:26

2. 1:23	Sergio Bañó	Lugo
3. 1:17	Miguel A. Izquierdo	Andújar (Jaén)
4. 1:16	Ignacio López	Portet de Moraira (Alicante)
5. 1:11	Diego Mulero	La Palacios (Sevilla)

DAVE MIRRA'S FREESTYLE BMX

EL MÁS DERRAPADO

SERGIO BAÑÓ
Lugo
Longitud derrape: 231,68 m

2. 224,37 m	Christian Agulló	Villena (Alicante)
3. 205,60 m	Ignacio López	Portet de Moraira (Alicante)
4. 150,39 m	Mounir Boutaour	Palma de Mallorca (Baleares)
5. 17,24 m	Miguel A. Izquierdo	Andújar (Jaén)

LIBROMÓN

CLASIFICACIÓN MENSUAL

MARZO 2003

1º SERGIO BAÑÓ *Lugo*	10 PTS
2º Christian Agulló *Villena*	6 PTS
3º Ignacio López *Portet de Moraira*	4 PTS
4º Mounir Boutaour *Palma de Mallorca*	2 PTS
5º Miguel A. Izquierdo *Andújar*	1 PTS

CLASIFICACIÓN GENERAL

1º	SERGIO BAÑÓ	16 PTS
2º	RAFAEL VICO	10 PTS
	ALEJANDRO ARROYO	10 PTS
3º	CHRISTIAN AGULLÓ	8 PTS
4º	JOAQUÍN BERMÚDEZ	6 PTS
5º	MIGUEL A. IZQUIERDO	5 PTS
6º	MIGUEL ADROVER	4 PTS
	IGNACIO LÓPEZ	4 PTS
7º	J.E. ESPUÑA	2 PTS
	MOUNIR BOUTAOUR	2 PTS
8º	ABEL MARTÍNEZ	1 PTS
	RAFAEL ALONSO	1 PTS

CUPÓN

IMPORTANTE: INDICA EN UN PAPEL TUS RÉCORDS Y MÁNDALO CON LA CINTA O LAS FOTOS

Soy un/a jugador/a tan rematadamente bueno/a y mis puntuaciones/tiempos son tan impresionantes que merezco entrar en *El LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*. He jugado a las siguientes demos y os envío una prueba de los resultados obtenidos.

- ☐ Formula One Arcade
- ☐ WRC Arcade
- ☐ Fire Bugs
- ☐ The Amazing Virtual Sea Monkeys

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

....

DIRECCIÓN ....

....

....

Envía este cupón junto con la(s) prueba(s) de tus resultados a *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS, PlayStation Magazine*, Paseo San Gervasio 16-20. 08022 Barcelona
Si no quieres recortar la página, envíanos una fotocopia.

ADJUNTO ☐ VÍDEO ☐ FOTO COMO PRUEBA

PS Mag ANTERIORES

55



CD 55: Looney Tunes: Perro & Lobo, Metal Gear Solid, WWF Smackdown, Twisted Metal, Soul Reaver: Legacy of Kain, Pipemania 3D (demos jugables). Además, vídeos de Black & White, Alone in the Dark IV, Mort the Chicken, Final Fantasy IX

56



CD 56: demos jugables de Alone in the Dark IV: The new nightmare, Abe's Exoddus, Medieval 2, Music 2000, Destruction Derby, Astérix: Juegos disparatados y TOCA 2. Además, vídeos de ISS Pro Evolution 2, Mort the Chicken y The Simpsons Wrestling

57



CD 57: demos jugables de ISS Pro Evolution 2, Mat Hoffman's Pro BMX, Toy Story Racer, Speed Freaks, World Championship Snooker, Lego Island 2 y F1 '99

58



CD 58: demos jugables de Formula One 2001, Syphon Filter, Dave Mirra's Freestyle BMX: Maximum Remix, Ape Escape, Tomb Raider, Driver, A sangre fría, Ace Combat 3

59



CD 59: Con demos jugables de The Italian Job, Looney Tunes: Perro & Lobo, Worms Armageddon, Tintín: destino aventura, Everybody's Golf 2, Colin McRae 2.0, Crash Bandicoot 3: Warped

60



CD 60: Con demos jugables de World's Scariest Police Chases, Mat Hoffman's Pro BMX, Who Wants To Be A Millionaire? Junior, Gran Turismo 2, Spyro: El año del dragón, Quake II y Crash Bash

61



CD 61: Con demos jugables de Spider-Man 2: Enter Electro, X-Men: Mutant Academy 2, Disney's Atlantis: el imperio perdido, Wipeout 3, Cool Boarders 2, Tekken 3, Aladdin: la venganza de Nasira y FIFA 2000

62



CD 62: Con demos jugables de Syphon Filter 2, Tony Hawk's Pro Skateboarding, Tomb Raider 3, Colony Wars: Red Sun, Lucky Luke: Western Fever, Hogs of War? Black Diamond Fever, Actua Golf 2, y Point Blank 2. Además, vídeos de Monstruos, S.A.: La isla de los sustos y Men in Black: The Series Crashdown

63



CD 63: Con demos jugables de Monstruos, S.A.: La isla de los sustos, Destruction Derby Raw, Rayman 2, Cool Boarders 4, Rollcage, Vib Ribbon, Creatures y Super Bub

64



CD 64: Con demos jugables de Metal Gear Solid, C-12: Resistencia Final, Time Crisis: Proyecto Titán, Sky Sports Football Quiz, Broken Sword 2: The smoking mirror, Robot Rao, Vanezians, Pang, 40 Winks y Rocks 'N' Gems

65



CD 65: Con demos jugables de Rayman Rush, Rollcage Stage II, Metal Gear Solid: Special Missions, Alone in the Dark IV: The new nightmare, Star Trek: Invasion!, Telehecos: RaceMania, Alfred Chicken, Mr Driller, Total Soccer y Sphere

66



CD 66: Con demos jugables de Peter Pan: Aventuras en el País de Nunca Jamás, La Pantera Rosa, Driver, The Italian Job, World's Scariest Police Chases, Micro Machines V+, Rayman Rush, Shread, A dog's tale y Sam The Boulder Man

67



CD 67: Con demos jugables de Formula One 2001, Spider-Man, Marranos en guerra, Opera of Destruction, Jonah Lomu Rugby, Mat Hoffman's Pro BMX, Adventure Game, Syphon Filter 2 y Down. Además, vídeos de Delta Force: Urban Warfare y Stuart Little 2

68



CD 68: Con demos jugables de Sky Sports Quiz Season'02, The Hoobs, Ace Combat 3, Tenchu 2, Kula World, WWF SmackDown!, Tekken 3, Jedi Power Battles, Dead or Alive, Bloody Roar 2, Gravitation, Rocks 'N' Gems, Total Soccer y Robot Ron

69



CD 69: Con demos jugables de Formula One Arcade, Stuart Little 2, The amazing virtual sea-monkeys, TOCA WTC, Gran Turismo 2, C-12: Resistencia final, El libro de la selva, Pipe Manía 3D. Juegos yaroze completos: Clone, Pushy II y Between the Eyes. Además, vídeos de Firebugs y Stuart Little 2. ¡Y descar en tu tarjeta de memoria los mejores trucos!

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 5,95 € cada uno

(+ 2,70 €. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: . . . .

. . . .

Calle: . . . .

Población: . . . .

Provincia: . . . . C.P. . . . .

Teléfono . . . .

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐
30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐
44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ 49 ☐ 50 ☐ 51 ☐ 53 ☐ 54 ☐ 55 ☐ 56 ☐ 57 ☐ 58 ☐
59 ☐ 60 ☐ 61 ☐ 62 ☐ 63 ☐ 64 ☐ 65 ☐ 66 ☐ 67 ☐ 68 ☐ 69 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: . . . .

Firma:

GANADORES *BURNOUT 2* (concurso en PSMag 72)

1.- Ernesto Gómez Muntaner
Neguri-Getxo (Vizaya)

2.- Federico Keane Gómez
Sevilla

3.- Anna Llidó León
Barcelona

4.- José Francisco Pérez Farreras
Llanes (Asturias)

5.- José Rionda Berrocal
Oviedo (Asturias)

6.- Conrado Jesús Pérez Castillo
Cádiz

7.- Paloma Domingo Rama
Almássera (Valencia)

8.- Jaime Real Blanco
Andoain (Guipúzcoa)

9.- Alejandro Segura Sánchez
Valencia

10.- Alejandro Santos Serrano
Granada

11.- Óscar Blanco Campos
Hervás (Cáceres)

12.- Carlos Zarzo Torralba
Manises (Valencia)

13.- Sonia Pérez Sánchez
Ripollet (Barcelona)

14.- José Mª Iglesias Souso
Torena (León)

15.- David López Roldán
San Fernando (Cádiz)

GANADORES CARTOON NETWORK (concurso en PSMag 72)

1.- Lourdes Benítez Cros
Reus (Tarragona)

2.- Miguel Ángel Izquierdo Duque
Andújar (Jaén)

3.- José Enrique Fernández
León

4.- Javier de Castro
León

5.- José Cabezas Pérez
Málaga

6.- Irene Vélez Alfonso
Talavera de la Reina (Toledo)

7.- Leonidas Auladell Navarro
La Carolina (Jaén)

8.- Francisco Máñez Ferrer
Sueca (Valencia)

9.- Óscar Salcedo Rodríguez
Badalona (Barcelona)

10.- Miguel Ángel Diéguez Agudo
Algete (Madrid)

11.- Ángela Portillo García
Cádiz

12.- Vanesa Ruis-Calero Íñiguez
Ciudad Real

13.- Iván Ibáñez Torres
Alcalá la Real (Jaén)

14.- Manel Acuña Aleixandri
Poble Sec (Barcelona)

15.- Ibón Egaña
Bergara (Guipúzcoa)

16.- Xabier Marín López
Pamplona

17.- Isabel González
Sabiñánigo (Huesca)

18.- Jorge Rodríguez Pavón
Barbadás (Orense)

19.- David Grande
Móstoles (Madrid)

20.- Ignacio López Martínez
Alicante

21.- Elena Liebana González
León

22.- Daniel Bornez Martínez
Trobajo del Camino (León)

23.- Carlos Monlleó Gimeno
Burriana (Castellón)

24.- Antonio José Rodríguez Sánchez
Alcalá de Guadaira (Sevilla)

25.- Eduardo Fco.Martín Jiménez
Puente Genil (Córdoba)

GANADORES DVD BENICÀSSIM 2002 (concurso en PSMag73)

1.- José Vicente Martín Sanfelix
Valencia

2.- Jesús Morena Mena
Teba (Málaga)

3.- José Antonio Vega Coto
San Fernando (Cádiz)

4.- José Antonio Piqueras Román
Adra (Almería)

5.- Dimas Megías Carazo
Granada

6.- Jaime Abellán Martínez
Alhama de Murcia (Murcia)

7.- Christian Agulló Úbeda
Villena (Alicante)

8.- Samuel Escar Correas
Huesca

9.- Adolfo García-Uceda
La Solana (Ciudad Real)

10.- José Pérez Ribio
Fuenlabrada (Madrid)

GANADORES CONCURSO LA PANTERA ROSA (concurso en *PSMag73*)

1.- José Manuel Maqueda Sánchez
Ávila

2.- José Rionda Berrocal
Ovieda

3.- José M. Benavides Escobar
Almería

4.- Jorge Argelaga Escursa
Barcelona

5.- Elena Capdevila Armengol
Mollerussa (Lérida)

6.- Pablo Herrera Bravo
Valdemorillo (Madrid)

7.- Luis Ángel Bonafau Moreno
Viana (Navarra)

8.- Marcel Cabezas Valls
Barcelona

9.- Santiago Jiménez de la Falla
El Espinar (Segovia)

10.- José Saez Martín
Burgos

11.- Javier Mirandona Martos
Algorta (Vizcaya)

12.- Dani Rico Cussó
Lérida

13.- Pol Galbarro
Barcelona

14.- Encarnación Ausna Santiago
Baena (Córdoba)

15.- Débora Gomis Ayus
Alicante

16.- Javier Ripoll Rufas
Barcelona

17.- Marcos Díaz Acedo
Badalona (Barcelona)

18.- Juan Diego Gómez Martínez
Vilaseca (Tarragona)

19.- Marga Barragán Pagés
L'Escala (Gerona)

20.- José Félix Barbas Hervás
Madrid

21.- Josep Serna
Sant Joan Villatorrada (Barcelona)

22.- Juan Antonio Velilla
Guadalajara

23.- José Manuel Serrano Leal
Cádiz

24.- Mª Isabel Dono López
Barcelona

25.- Jennifer Pérez Bravo
Miranda de Ebro (Burgos)

26.- Raúl Martín Aparicio
Leganés (Madrid)

27.- Daniel Alonso Isla
Segovia

28.- Álvaro Montado
Cádiz

29.- Sandra Carrasco Santos
Madrid

30.- Juan Carlos Martínez Rodríguez
Quintana del Puente (Palencia)

SUSCRIPCIÓN GANADORES MOCHILA PSONE

1. - Elías Martínez del Río
Medina de Pomar (Burgos)

2.- José Carlos Sánchez
Rubí (Barcelona)

3.- Sergio Acebal Fernández
Villapresente (Cantabria)

4.- David Cía Roncal
Gurendiain Ulzama (Navarra)

5.- Roberto Merino Garrido
San Adrián (Navarra)

6.- José A. García Gómez
Madrid

7.- Luis I. Pascual Hernández
Salamanca

8.- Juan Luis León Domingo
Burriana (Castellón)

9.- Carlos Paredes Requena
Sedaví (Valencia)

10.- Martín Pisador
Irún (Guipúzcoa)

11.- Luis Manuel Martín Vidal
La Cañada de Verich (Teruel)

12.- Rocío Triana Díaz-Ruiz
Ciudad Real

13.- Rubén Granado Pascual
Dueñas (Palencia)

14.- Pablo Rubio Muñoz
Hinojosa del Duque (Córdoba)

15.- José Manuel Maneiro
Villagarcía de Arosa (Pontevedra)

16.- Miguel Hernández
Villa D. Fabrique (Toledo)

17.- David González
Valladolid

18.- Luis Miguel Ferri
Algueña (Alicante)

19.- Unai Bereziartu
Villabona (Guipúzcoa)

20.- Aniss Boukantar
Barcelona

GANADORES TIME CRISIS OPERACIÓN TITÁN

1.- Alicia Somoza López
Cervera (Lleida)

2.- Inma López del Valle
Barcelona

3.- Álvaro A. Iglesias
Vigo (Pontevedra)

4.- Gregorio Valero
Benimamet (Valencia)

5.- Joel Calvet Benedico
Sta. María Martorelles (Barcelona)

6.- Miguel Ángel
Alcázar de San Juan (Ciudad Real)

7.- Josep Avilés Zamora
Sta. Coloma de Cervelló (Barcelona)

8.- Manuel Vicente
Hinojosa del Duque (Córdoba)

9.- José García Barroso
Talavera de la Reina (Toledo)

10.- Mª Luisa Chacón Pacheco
Madrid

11.- Antonio Font Comas
Vilarrodona (Tarragona)

12. Víctor Recio Santiago
Barcelona

13.- Yago García Rodeja
Zaragoza

14.- Oriol Costa Pont
Tàrrega (Lleida)

15.- Felix Manuel Mosquera
Reinosa (Cantabria)

16.- Pablo Boj Serrano
Alicante

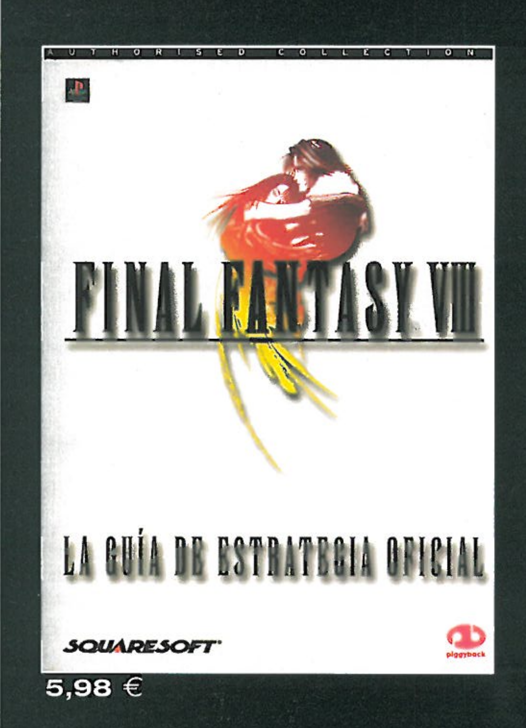
17.- Dolores Cruces Oliver
Cambrils (Tarragona)

18.- José Manuel López
Elche (Alicante)

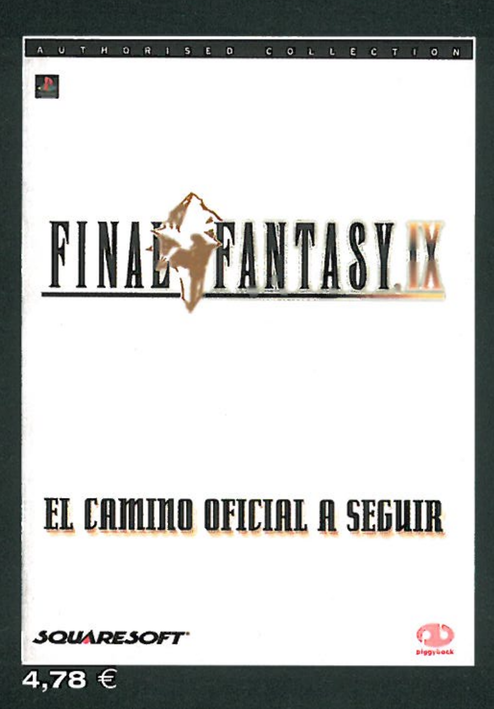
19.- Aritz Xavier Lacabe
San Martín Vega (Madrid)

20.- Daniel Piña Gil
Prado del Rey (Cádiz)

LAS MEJORES GUÍAS DE ESTRATEGIA PARA TERMINAR LOS MEJORES JUEGOS



5,98 €



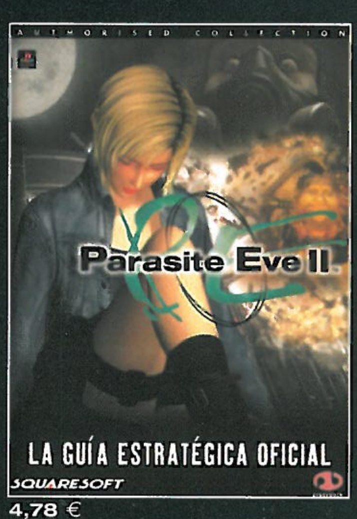
4,78 €



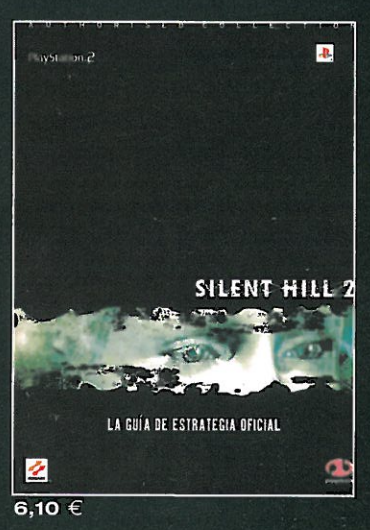
7,20 €



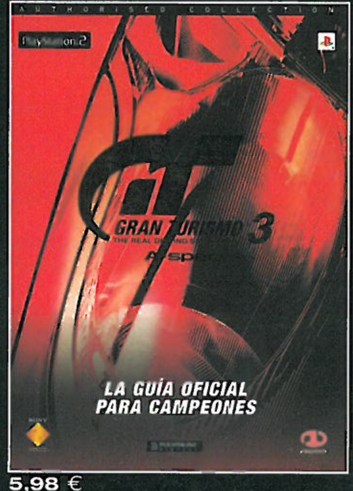
7,20 €



4,78 €



6,10 €



5,98 €

Remite tu pedido indicando claramente tu nombre y dirección a:

MC EDICIONES S.A. Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Telf.: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59
email: suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO: Contra reembolso
(Precio de cada ejemplar + 2,70 € de gastos de envio)

Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Víctimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La piratería atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un periodo de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuito impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La piratería de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com

SE ORIGINAL NO PIRATEES

¡¡LOS MEJORES PACKS ESTÁN EN Centro MAIL!





59,95

Compra VEXX y llévate un CUADERNO con PORTADA 3D de REGALO



59,95

Compra DAKAR 2 y llévate un DVD con las mejores imágenes del Dakar 2002 de REGALO



59,95

Compra KINGDOM HEARTS y llévate una GUÍA DEL JUEGO y una DEMO de PRIMAL + THE MARK OF KRI de REGALO



AHÓRRATE 29,95

279,95

PS2 + CONTROLLER + MORTAL COMBAT 5: DEADLY ALLIANCE + DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI



AHÓRRATE 49,95

259,95

PS2 + CONTROLLER + THE GETAWAY + DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI



AHÓRRATE 49,95

259,95

PS2 + CONTROLLER + KINGDOM HEARTS + GUÍA DEL JUEGO + DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI

Por la compra de tu consola una DEMO de PRIMAL + THE MARK OF KRI de REGALO

249,95

AHÓRRATE 29,95

279,95

PS2 + CONTROLLER + DRAGON BALL Z BUDOKAI + DVD CON 2 PELÍCULAS DE DRAGON BALL Z + DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI



AHÓRRATE 29,95

279,95

PS2 + CONTROLLER + EL SEÑOR DE LOS ANILLOS + THE THING + DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI

APE ESCAPE 2




59,95

CONTRA: SHATTERED SOLDIER

59,95

LOS SIMS



64,95

MORTAL KOMBAT 5: DEADLY ALLIANCE

59,95

RAYMAN 3



44,95

TEKKEN 4



69,95

TENCHU: LA IRA DEL CIELO



59,95

THE GETAWAY



57,95

THE MARK OF KRI



59,95

WILD ARMS 3




59,95

Nuevas tiendas

ALMERÍA
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 + 107
CÓRDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poela E. Prados, s/n
CORUÑA
Santiago de Compostela C.C. Area Central.
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas C.C. El Muelle
MALAGA
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. Local B-45. Salida 272
ZARAGOZA
Zaragoza C.C. Augusta. Avda. de Navarra, 180, 1-50

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Avila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
CORUÑA
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara.
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60
GIRONA
Girona C/ Emili Grahil, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Kareaga C.C. Max Center. Barrio Kareaga, s/n local A-21
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de marzo.

pedidos por internet www.centromail.es

LAS MEJORES GUÍAS DE ESTRATEGIA PARA TERMINAR LOS MEJORES JUEGOS



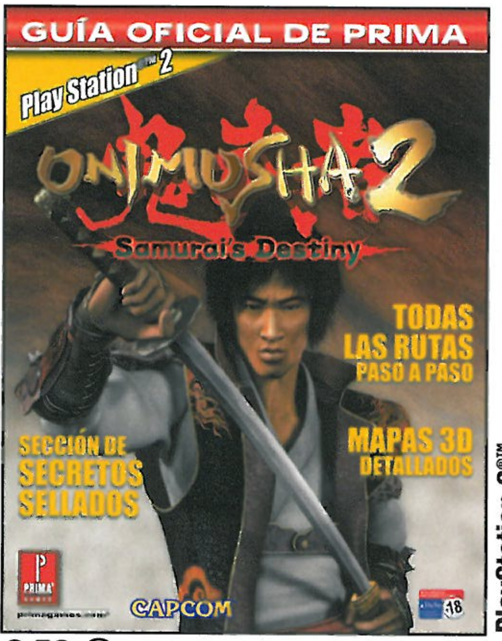
PlayStation 2®™

6,50 €



XBox™ • Nintendo GameCube™ • PlayStation 2®™

6,50 €



PlayStation 2®™

6,50 €



Nintendo GameCube™

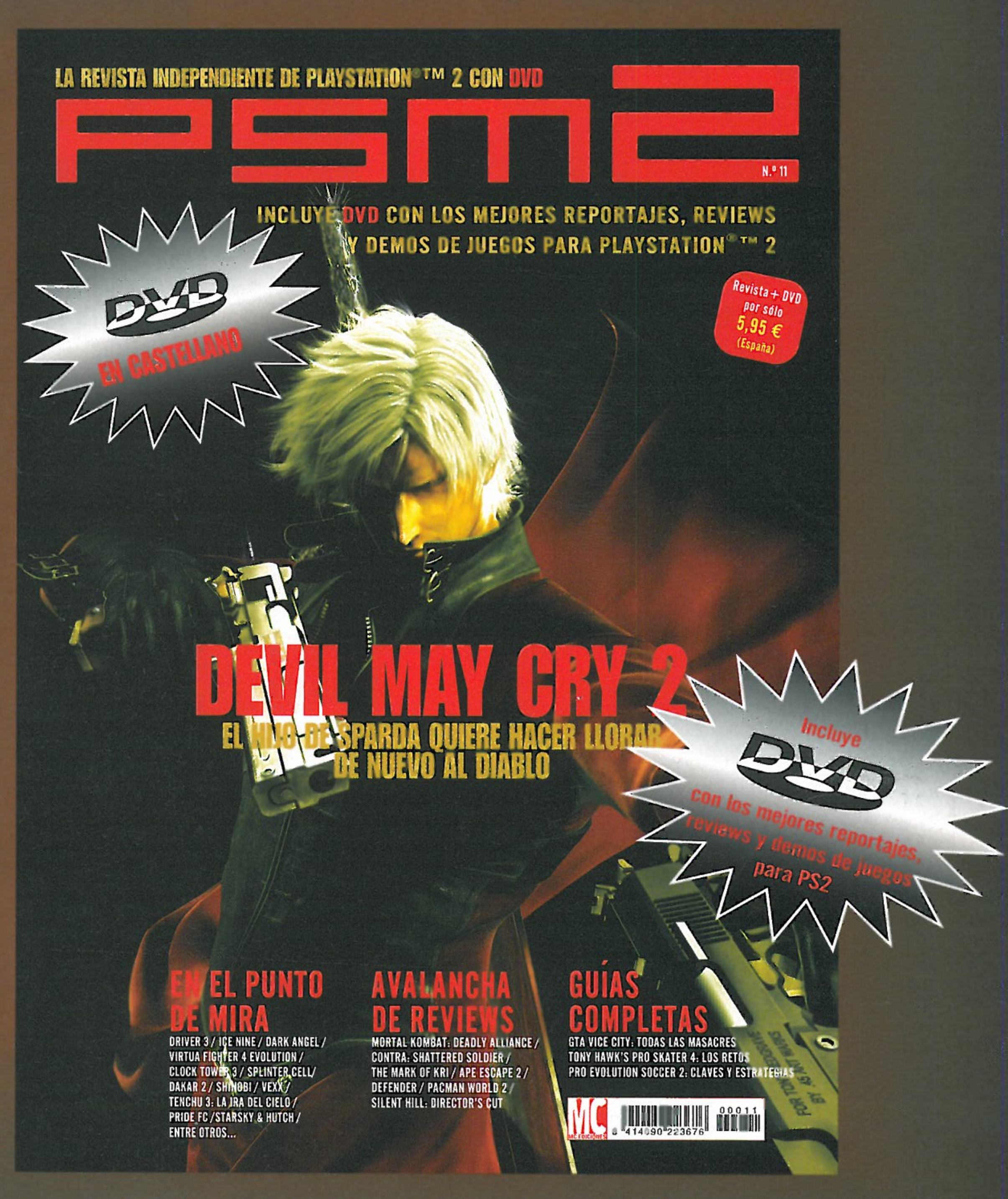
7,50 €

Remite tu pedido indicando claramente tu nombre y dirección a:



MC EDICIONES S.A. Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Telf.: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59
email: suscripciones@mcediciones.es
FORMA DE PAGO: Contra reembolso
(Precio de cada ejemplar + 2,70 € de gastos de envio)

HARIAMOS CUALQUIER COSA POR TI



Tu revista de PlayStation®™ 2 con DVD exclusivo

YA A LA VENTA



especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES

PlayStation®2

SERVICIO DE VENTA POR CORREO: ✆967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ (499pts.) URGENTE: 6€ (998pts.)

TODOS LOS VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameShop

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:
ENVIO A DOMICILIO · CLUB DEL CAMBIO
COMPRAVENTA USADOS · JUEGOS EN RED

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

ALBACETE
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
☎ 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es

ALBACETE
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN (ALBACETE)
☎ 967 17 61 62

ALBACETE
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA (ALBACETE)
☎ 967 34 04 20

BALEARES
c/Cayetano Soler, 3 - 07800 IBIZA (BALEARES)
☎ 971 30 33 82 EMAIL: ibiza@gameshop.es

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES (BARCELONA)
☎ 93 894 20 01

BARCELONA
c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720
VILAFRANCA DEL PENEDES (BARCELONA) ☎ 93 892 33 22

BARCELONA
ulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1B - 08800 BARCELONA
ANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
☎ 956 22 04 00

UEVA APERTURA!! CÁDIZ
Avda. Almirante León Herrero, S/N "CENTRO COMERCIAL
SAN FERNANDO PLAZA" 11100 SAN FERNANDO - CADIZ

CANTABRIA
Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS (CANTABRIA)
☎ 942 26 15 94/ 942 26 98 70 EMAIL: santander@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
☎ 958 80 41 28

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN
☎ 987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

MADRID
c/La del Manojo de Rosas, 95 - 28021
CIUDAD DE LOS ÁNGELES (MADRID) ☎ 91 723 74 28

SANTA CRUZ DE TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS (TARRAGONA)
☎ 977 33 83 42

TOLEDO
c/Cervantes, 4 BAJO - 45600
TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO) ☎ 925 81 66 94

VALENCIA
c/Bernat Fenollar, 11 (Zona Univ. Politécnica) 46021
VALENCIA ☎ 96 369 04 16 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 – 48014 DEUSTO (BILBAO)
☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

VIZCAYA
venida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO (VIZCAYA)
☎ 94 418 01 08

SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 3910 EN EL E-MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES

PLAYSTATION2 BÁSICA 249€
PS2 + THE GETAWAY 259€
PS2 + KINGDOM HEARTS 259€
PS2 + RATCHET & CLANK 259€
PS2 + SLY RACCOON 259€

DUAL SHOCK 2 30€
MEMORY 8Mb 2x1 59€
MANDO DVD SONY 30€
MANDO DVD UPXUS 10€
ADAPTADOR RFU UPXUS 13€
MEMORY 8Mb PS2 39€
MANDO INALAMBRICO 59€

TOP DRIVE FORCE 99€
VOLANTE SPEEDSTER 2 75€
SCORPION 100Hz 49€
PISTOLA G-CON2 33€



MEMORY 16Mb UPXUS 59€



SISTEMA DOLBY 5.1 239€



MULTITAP PS2 SONY 45€



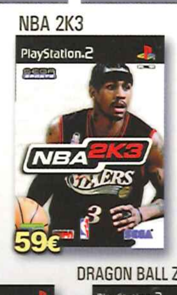
DEVIL MAY CRY 2 65€ (HAZ TU RESERVA +MINIGUÍA DE REGALO)
LOS SIMS 65€



THE MARK OF KRI 59€ (HAZ TU RESERVA)



NBA 2K3 59€



RAYMAN 3 59€



TENCHU: LA IRA DEL CIELO 59€



APE SCAPE 2 59€
ATV 2 45€
CONTRA 59€
DAKAR 2 59€
DRAGON BALL Z BUDOKAI 59€
DEF JAM VENDETTA 65€ (HAZ TU RESERVA)



THE GETAWAY 59€

GTA VICE CITY 64€
GUNFIGHTER 2 44€
ISS 3 59€



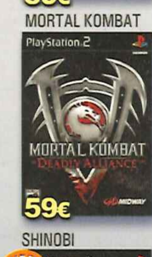
KINGDOM HEARTS 59€



LAS DOS TORRES 65€
MGS2 SUBSTANCE 59€



MORTAL KOMBAT 59€



NBA STREET VOL2 65€ (HAZ TU RESERVA)
NHL 2K3 59€
PRO EVOLUTION SOCCER 29€
PRIMAL 59€ (HAZ TU RESERVA)



RATCHET & CLANK 59€



SILENT HILL 2 DC 29€



SHINOBI CONS. (HAZ TU RESERVA)



SILENT SCOPE 3 59€



SLY RACCOON 59€
SPLINTER CELL 59€ (HAZ TU RESERVA)



TOMB RAIDER 59€ (HAZ TU RESERVA)



VEXX 59€



WILD ARMS 3 59€



WRC II EXTREME 59€



CASTLEVANIA CHRO. 16€



DBZ UB 22 29€



FINAL FANTASY ORIGINS 29€



ONE PIECE GRAND BATTLE CONS. (HAZ TU RESERVA)



PROEVOLUTION SOCCER 16€

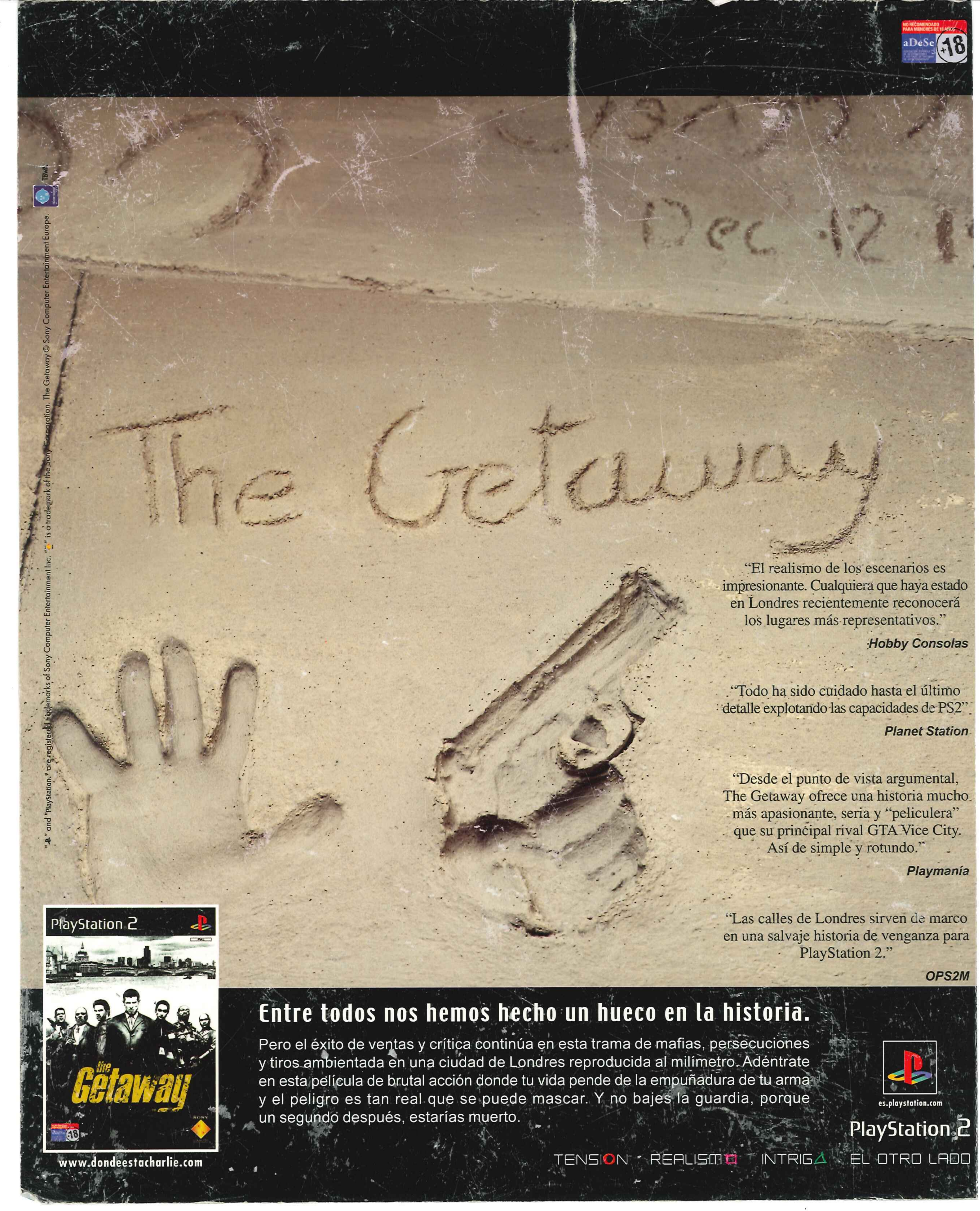


PROEVOLUTION SOCCER 2 29€



YU-GI-OH! 42€





The Getaway
"El realismo de los escenarios es impresionante. Cualquiera que haya estado en Londres recientemente reconocerá los lugares más representativos."
Hobby Consolas
"Todo ha sido cuidado hasta el último detalle explotando las capacidades de PS2"
Planet Station
"Desde el punto de vista argumental, The Getaway ofrece una historia mucho más apasionante, seria y "peliculera" que su principal rival GTA Vice City. Así de simple y rotundo."
Playmanía
"Las calles de Londres sirven de marco en una salvaje historia de venganza para PlayStation 2."
OPS2M
Entre todos nos hemos hecho un hueco en la historia.
Pero el éxito de ventas y crítica continúa en esta trama de mafias, persecuciones y tiros ambientada en una ciudad de Londres reproducida al milímetro. Adéntrate en esta película de brutal acción donde tu vida pende de la empuñadura de tu arma y el peligro es tan real que se puede mascar. Y no bajes la guardia, porque un segundo después, estarías muerto.
PlayStation 2
The Getaway
www.dondeestacharlie.com
es.playstation.com
PlayStation 2
TENSION · REALISMO · INTRIGA · EL OTRO LADO
aDeSe +18
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of the Sony Corporation. The Getaway © Sony Computer Entertainment Europe.